UWAGA!!! NAJLEPSZE GRY ROKU 1997

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

styczeń 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

1/98

The Curse Of Monkey Island
Triumfalny Powrót Guybrasha

INNE RECENZJE
I-War • G-Police
TOCA Touring Car
Lands of Lore 2

Blade Runner
Gra Która Wstrząsnęła Światem!

Praca w Toku


Starship Troopers



Gran Turismo


Target


Warcraft Adventure

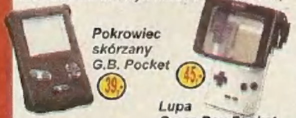
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 090 29 56 13

ZADZWOŃ

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH

GAME BOY

- Game Boy + bat. (kol. obudowa) 229,-
- Game Boy Pocket+bat.(kol. obudowa) 259,-
- Handy Boy (lupa,głośniki,joy,szelki) 139,-
- Kabel Link 45,-
- Lupa z podświetlaczem 45,-
- Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket 35,-
- Zasilacz Game Boy 26,-
- Zasilacz Game Boy Pocket 26,-



Pokrowiec skórzany G.B. Pocket 39,-

Lupa Game Boy Pocket 45,-

- Adventure of Lolo 95,-
- Alien 3 104,-
- Alien Olympics 119,-
- Aladdin 129,-
- Asterix & Obelix 149,-
- Blades of Steel 131,-
- Blaster Master 85,-
- Castlevania II 131,-
- Choplifter 3 119,-
- Desert Strike 119,-
- Donkey Kong 94 119,-
- Donkey Kong Land 119,-
- Donkey Kong Land 2 119,-
- Donkey Kong Land 3 119,-
- Dzwonnik z Notre Dame 149,-
- F1 Race 89,-
- Hercules 169,-
- Jelly Boy 119,-
- Jungle Book 131,-
- Jungle Strike 119,-
- Jurassic Park 131,-
- Kirby's Dreamland 2 131,-
- Lawnmoverman 105,-
- Loopz 109,-
- Micro Machines 131,-
- Mega Man 5 122,-
- Metroid 2 119,-
- Mole Mania 119,-
- Monster Max 131,-
- Mortal Kombat 1+2 149,-
- Mr. Do 99,-
- Nemesis 131,-
- Pang 105,-
- Pinocchio 149,-
- Pocachontas 149,-
- Road Rash 119,-
- Smurfs 2 149,-
- Smurfs 3 149,-
- Speedball 2 109,-
- Spy vs Spy 131,-
- Street Fighter 2 119,-
- Super Game Boy Soccer 119,-
- Super Mario Land 89,-
- Super Mario Land 2 119,-
- Tennis 79,-
- Toy Story 149,-
- Waterworld 131,-
- Wario Land - Super Mario Land 3 119,-
- Wave Race 89,-
- Worms 119,-
- Xenon 2 109,-

DKL3 Donkey Kong to obok Mario najlepiej sprzedająca się seria gier platformowo-przygodowych na Game Boy'a. Oto najnowsza część przygód sympatycznego małpiszona. Jeżeli grałeś w poprzednie części i podobały Ci się to po prostu musisz mieć tę grę!

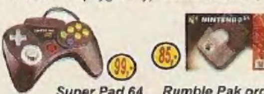
elektroniczne zwierzątka najlepsze na rynku!

- pies — 7 funkcji podstawowych + warianty 49,-
- dino — 10 funkcji podstawowych + warianty 49,-
- kot — 7 funkcji podstawowych + warianty 49,-
- galaktyczny pies — 7 funkcji podstawowych + warianty 49,-

Encyklopedia multimedialna PWN

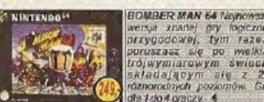
NINTENDO 64

- Nintendo 64 799,-
- Joystick oryginalny 129,-
- Joystick Super Pad 99,-
- Karta pamięci oryg. 85,-
- Karta pamięci x4 129,-
- Kierownica+pedały 309,-
- Modulator (kabel RF) 119,-
- Rumble Pak (oryginalny) 85,-



Super Pad 64 99,- Rumble Pak org. 85,-

- Blast Corps 249,-
- Bomberman 64 249,-
- Chameleon Twist 329,-
- Clayfighter 63 1/3 329,-
- Diddy Kong Racing 269,-
- Doom 64 329,-
- Duke Nukem 3D tel.
- Extreme G 329,-
- F1-Pole Position 329,-
- Golden Eye 269,-
- Hexen 329,-
- International Superstar Soccer 64 329,-
- Killer Instynkt Gold 299,-
- Lamborghini 64 tel.
- Lylat Wars + Rumble Pak 309,-
- Mario 64 219,-
- Mario Kart 64 249,-
- Mischief Makers tel.
- Mortal Kombat Trilogy 359,-
- Multi Racing Championship 329,-
- NBA Hang Time 329,-
- Pilot Wings 64 249,-
- Shadows of the Empire 309,-
- Top Gear Rally 329,-
- Turok - Dinosaur Hunter (ver. ang.) 359,-
- War Gods 349,-
- Wave Race 64 219,-
- Wayne Gretzky 3D Hockey 329,-



BOMBER MAN 64 Najnowsza wersja znanej gry logiczno-przygodowej, tym razem poruszasz się po wielkim trójwymiarowym świecie składającym się z 24 różnorodnych poziomów. Gra dla 1 do 4 graczy.



TOP GEAR RALLY Najnowsze rajdy samochodowe. Realistyczne prowadzenie wozu, wiele możliwości ustawień parametrów charakterystyki. Możliwa gra 2 osób. Działa również z Rumble Pakiem.

SEGA SATURN

- Sega Saturn tel.
- Kierownica 329,-

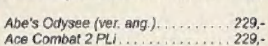
- Battle Monster 219,-
- Chaos Control 219,-
- Daytona USA 149,-
- Duke Nukem 3D 239,-
- F1 Challenge 209,-
- Fighting Vipers 189,-
- Golden Axe the Duel 219,-
- Jack is Back - Alone in the Dark 159,-
- Last Bronx 239,-
- Quake 239,-
- Panzer Dragoon Zwei 179,-
- Resident Evil 239,-
- Sega Rally 189,-
- Sega Touring Car Championship 239,-
- Sega World Wide Soccer'98 239,-
- Sonic Jam 239,-
- Sonic R 239,-
- Tomb Raider 239,-
- Virtua Fighter 2 159,-

NISKA CENA

- Break Point 99,-
- Nights + 3D Control Pad 199,-
- Tunnel B1 99,-
- Virtua Cop + Pistolet 199,-

NIGHTS+3D PAD Kolorowa zręczn. w kompl. z joyem

PLAYSTATION



- PlayStation(gwar.SONY) 699,-
- Joystick Dominator 179,-
- Kabel RF 109,-/129,-
- Kabel Euro - Scart 69,-
- Karta Pamięci(oryginalna) 99,-
- Karta Pamięci x24 199,-
- Kierownica + pedały 309,-
- Kontroler Control Station 69,-
- Kontroler PSX (oryginalny) 119,-
- Mysz PSX (oryginalna) 139,-
- Pistolet Light - Gun 119,-

- Abe's Odysee (ver. ang.) 229,-
- Ace Combat 2 PLi 229,-
- Area 51 (działa z pistoletem) 209,-
- Bedlam 209,-
- Broken Sword 2 PLi 199,-
- C&C Red Alert tel.
- City of Lost Childreen PLi 219,-
- Crash Bandicoot 2 PLi 219,-
- CROC 209,-
- Dynasty Warriors PLi 229,-
- Fantastic Four PLi 229,-
- Fighting Force 229,-
- Final Fantasy VII (3CD) PLi 219,-
- Formula 1'97 PLi 229,-
- Hercules (ver. ang.)PLi 199,-
- G-Police PLi 229,-
- King of Fighters PLi 209,-
- Lost World: Jurassic Park 2 209,-
- Magic the Garthering PLi 199,-
- Mechwarrior 2 (ver. ang.) 169,-
- Monster Truck PLi 239,-
- Motor Mash PLi 229,-
- Need for Speed 2 209,-
- NHL Breakaway PLi 209,-
- NHL Face Off'97 PLi 209,-
- Nuclear Strike (ver. ang.) 209,-
- Overboard PLi 219,-
- Pandemonium 2 219,-
- Parappa the Rapper PLi 229,-
- Porsche Challenge PLi 219,-
- Rage Racer PLi 209,-
- Ray Storm PLi 199,-
- Real Bout (Fatal Fury) PLi 209,-
- Rosco McQueen PLi 199,-
- Samurai Showdown III PLi 209,-
- Sentient PLi 209,-
- Soul Blade PLi 229,-
- Tenka PLi 229,-
- Time Crisis + G-con PLi 359,-
- Tomb Raider 2 229,-
- Total NBA'97 PLi 219,-
- TOCA Touring Car Champioship 219,-
- Tomb Raider 2 PLi tel.
- Trash It ! 209,-
- Transport Tycoon PLi 219,-
- V-Rally 209,-
- Wing Commander IV (4CD) 209,-



Kierownica + pedały 309,-

Joystick analog.-cyfr. Dominator 169,-

NISKA CENA

- Actua Soccer PLi 109,-
- Air Combat PLi 109,-
- Alien Trilogy PLi 109,-
- Battle Arena ToShinDen 109,-
- BLAM! Machinehead 99,-
- Blast Chamber 99,-
- Bust a Move 2 PLi 109,-
- Casper 109,-
- Destruction Derby PLi 109,-
- Fifa'97 109,-
- Firestorm: Thunderhawk 2 PLi 109,-
- Hexen 109,-
- Loaded PLi 109,-
- NBA Live'97 109,-
- Rayman 109,-
- Tekken PLi 109,-
- Wipeout PLi 109,-
- Worms 109,-

CRASH BANDICOOT 2 Tego tytułu chyba nie trzeba nikomu specjalnie polecać, druga część tej wspaniałej zręcznościówki to jeszcze lepsza animacja, bardziej dopracowana grafika, nowe postacie i nowe sposoby poruszania się (PLi).

TIME CRISIS + G-CON Najlepsza pistoletowa strzelanina jaka ukazała się do tej pory na konsole. Szybkość, świetna grafika, strzelanie z ukrycia to jej podstawowe zalety. W komplecie pistolet (PLi)

FIFA'97 Doskonała piłka nożna firmy teraz nowej super atrakcyjnej cenie

HERCULES Przygodo-zręcznościowa na podstawie filmu Disney'a (PLi)

RAYMAN Wspaniała kolorowa platformówka, super-przebój na wszystkie platformy sprzętowe

PC CD

- 688 Hunter Killer 150,-
- Ace Ventura PL 129,-
- Aalbion 138,-
- Assassin 2015 139,-
- Azrael's Tear 145,-
- Battlecruiser 3000AD 134,-
- Blade Runner tel.
- Broken Sword 2 PL 159,-
- Capitalism Plus 145,-
- Cave Wars 119,-
- Chessmaster 5000 145,-
- Clash PL 139,-
- C&C Counterstrike 89,-
- C&C Red Alert + Counterstrike 209,-
- Comanche 3 145,-
- Conquest Earth 159,-
- Constructor 155,-
- D 155,-
- Dark Colony 145,-
- Dark Reign 159,-
- Darklight Conflict 145,-
- Deus PL 129,-
- Dungeon Keeper PL 150,-
- Eraser Tournabout 159,-
- Excalibur 2555AD 145,-
- Extreme Assault 155,-
- F1 Racing Simulation (3DFX) 149,-
- F22 Air Dominance Fighter tel.
- Flip Out! 99,-
- Flying Corps 155,-
- Fifa'98 Road to World Cup 155,-
- Formula 1 (3DFX) 199,-
- Guts'n'Garters 145,-
- GT Racing'97 119,-
- Harvester 160,-
- Hellfire tel.
- Hexen II 159,-
- Inwestor PL 135,-
- International Rally Champioship 145,-
- Jedi Knight 199,-
- Jet Fighter III 159,-
- Kontrofensywa PL 135,-
- Krazy Ivan 138,-
- Lands of Lore 2 179,-
- Last Dynasty 145,-
- Legacy of Kain 145,-
- LEM Pack (8 gier) 149,-
- Little Big Adventure 2 150,-
- Lords of the Realm 2 145,-
- Marco Polo 135,-
- Master of Orion 2 145,-
- Metal Rage 125,-
- Mortal Kombat Trilogy 149,-
- Moto Racer 145,-
- NBA Live'98 155,-
- NHL'98 155,-
- Normality 129,-
- Orion Burger 145,-
- Over the Reich 119,-
- Quake II 159,-
- Perfect Weapon 145,-
- Podwójne Kłopoty Buda Tuckera PL 99,-
- Polanie PL CD 89,-
- Postal 134,-
- Psychic Dedective 135,-
- Resident Evil 179,-
- Riot 138,-
- S.C.A.R.A.B. 145,-
- Sandwarriors PL 135,-
- Secret of Monkey Island tel.
- Sid Meier's Gettysburg 159,-
- Scorcher 145,-
- Star General 145,-
- Star Trek Generations 155,-
- Strife 135,-
- Time Warriors PL 119,-
- Tin Tin in Tibet 89,-
- TOCA Touring Car Championship tel.
- Tomb Raider 99,-
- Tomb Raider 2 155,-
- Touche PL 119,-
- Total Anihilaton 155,-
- Total Manie 135,-
- Wages of War 139,-
- Warlords III 155,-
- Wersal PL 145,-
- Wetlands 145,-
- Wing Commander Prophery tel.
- Worms 2 155,-
- X-Com Apokalypse 159,-
- XS PL 145,-

NISKA CENA

- A-10 Cuba 49,-
- Alien Trilogy 79,-
- Angel Devoid (4 CD) 49,-
- CIVilization + COLonization (2gry) 79,-
- Die Hard Trilogy 89,-
- Down in the Dumps 69,-
- Dragon Lore 2 69,-
- Earth 2140 PL 39.95,-
- Ecstatica 49,-
- Fifa International Soccer 49,-
- Fire Fight 49,-
- Gene Machine 49,-
- Jack Orlando PL 39.95,-
- K.K.N.D. 89,-
- Katharsis (2CD) PL 79,-
- Killing Time 59,-
- Last Rites 59,-
- Lew Leon PL 49,-
- Megapak 5 (10 gier-10 CD) 109,-
- Olympic Soccer 49,-
- Piranha 39,-
- Rayman 79,-
- Rise of the Robots 39,-
- Rise of the Triad 49,-
- Road Rash 49,-
- Scorched Planet 49,-
- Syndicate Plus 49,-
- Theme Park 49,-
- Time Commando 49,-
- Toonstruck 79,-
- Trzy Czaszki Tolteków PL 59,-
- Under a Killing Moon (4DC) 79,-
- UFO & X-Com (2 gry) 79,-
- Wing Commander III (4CD) 59,-
- Zagadki Lwa Leona PL 49,-

OFERTA MIESIĄCA

A-10 CUBA 49,-

A 10 CUBA Realistyczny symulator amerykańskiego samolotu wspomagania pola walki.

RAYMAN Bajecznie kolorowa platformówka, superprzebój na wszystkie platformy sprzętowe.

- **PC MasterPad** — cyfrowy, 8 fire'y, 2 typy autofire, regulacja szybkości — 79,-
- **PC PowerPad** — cyfrowo-analogowy, 6 fire'y, autofire, przepustnica — 89,-
- **Python 5 - QS 189** — cyfrowy, 2 fire'y, autofire — 49,-
- **PC Sabre - SV 213** — analogowy, 4 fire'y, autofire — 69,-
- **PC Phantom - JT 250** — analogowy, 4 fire'y, 2 szybkości autofire, przepustnica, przełącznik kierunków — 169,-

COMAT

GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

sklepy firmowe: ips lem mirage

W TYM SKLEPIE PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ I AKCEPTUJEMY KARTY PŁATNICZE

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw. 12 tel./fax.022 630 29 73 pon.-pt. 10⁰⁰-20⁰⁰ sob. 9³⁰-15⁰⁰ w grudniu niedz. 10⁰⁰-15⁰⁰

D.T. "SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa ul.Krucza 50 tel. 022 827 72 11 w. 356 pon.-pt. 8³⁰-20⁰⁰ sob. 9⁰⁰-16⁰⁰ w grudniu wszystkie niedziele 10⁰⁰-16⁰⁰

ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel.090295613 pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 10⁰⁰-15⁰⁰

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 1/98 (42)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Dominik Kost (Kayackash)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Tycjan Bielecki, Rafał Szychowski (Szycha)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (II kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1998 r.)

Dosiego Roku!

Minął rok... Zawsze z niekłamanym żalem żegnamy stary, dobry rok. Ten mijający właśnie 1997 rok, był dla nas i dla „Gier Komputerowych" naprawdę dobry, żeby nie powiedzieć, świetny. Przypominamy, że nasze pismo ukazuje się od 1993 roku, ale takich rewolucyjnych zmian jakie przeszło ono w przeciągu tych ostatnich dwunastu miesięcy, w swojej historii jeszcze nie pamięta. Zmianie uległo dosłownie wszystko... no, prawie wszystko. Poczynając od objętości, poprzez oprawę graficzną, sposób doboru materiałów, ich układ w piśmie, a na palącym problemie terminowości, kończąc. Aha, oczywiście kilkukrotnie zmieniał się skład redakcyjny. Zostali tylko najwytrwalsi – takie stare wiarusy – a nowi przychodzili i odchodzili. Każdy z nich jednak wnosił coś nowego i dokładał małą cegiełkę, z których mogliśmy zbudować obecny wizerunek pisma. Jeśli jestem już przy wspomnieniach, to muszę w tym miejscu przywołać na pamięć kilka osób które szczególnie zaznaczyły się w naszej pamięci i którym należą się słowa podziękowania za wysiłek włożony w redagowanie naszego pisma i za przyjemne spędzone chwile w ich towarzystwie. Pozdrawiamy Tomka Jarzębowskiego, który jako niespokojny duch żegluje gdzieś daleko od „macierzystego portu", dużo dobrego wniósł niejaki „Diabeł", który pojawił się nagle i nagle zniknął w piekielnej otchłani. Dużo ciepłych słów należy się sympatycznemu Kubie, który dzielił czas między graniem na PlayStation i na perkusji. Mimo, że nasze drogi już się rozeszły, często Was wspominamy w redakcji. Macie już też swoich następców, którzy godnie Was zastąpili. O tych naszych nowych „perełkach" będziecie mogli przeczytać w powstającej właśnie rubryce „Wywłoki", która powinna przypaść Wam do gustu. W jej pierwszej odsłonie poznacie naszą nową, zupełnie zbzikowaną brygadę, która ma niekłamaną ochotę zaprzyjaźnić się ze wszystkimi Czytelnikami w rozpoczynającym się 1998 roku.

Spełnienia wszystkich najskrytszych marzeń, oceanu supergierek, wielu słonecznych i radosnych dni w nadchodzącym Nowym Roku życzy redakcja!

Marek Suchocki

UWAGA!!! NAJLEPSZE GRY ROKU 1997

ZAPOZNAJ SIĘ Z WERDYKTEM NIEZALEŻNEJ KAPITUŁY POD DOWÓDZTWEM PIOTRESA!

Najlepsze Gry Roku '97



UWAGA!

Poznaj Typy Redakcji
Czytaj str. 20



Jeśli jest jeszcze ktoś, kto nie wie, że oprócz wydania zwykłego ukazuje się także „Edycja CD", jest mocno do tyłu. Na tych dwóch stronach zamieszczamy zawsze wykaz demek znajdujących się na naszym cover CD. Sami możecie się przekonać, że w tym miesiącu jest w co pograć! Miłośnikom strategii polecamy „Total Annihilation" i „Dark Reign", dla samochodziarzy jest „Daytona USA Deluxe", „Screamer Rally", oprócz tego udało nam się jeszcze wcisnąć cała masę fajnych gierek.

Total Annihilation

Najlepsza w tej chwili strategia czasu rzeczywistego. Jest pod każdym względem lepsza od konkurencji, co udowodni Wam demo umieszczone na naszej płytce.





Myth

Gra strategiczna o której głośno było już od jakiegoś czasu. Cechuje się bardzo wysokim stopniem realizmu oraz AI komputerowego przeciwnika, a także świetną oprawą audio-wideo.



Men In Black

Komputerowa adaptacja filmowego przeboju. Stanowi całkiem udane połączenie przygodówki ze zręcznościówką. Rzecz godna uwagi.

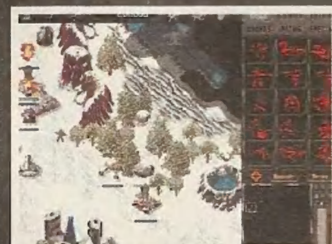




Screamer Rally

Doskonałe wyścigi samochodowe, z którymi mało która gra może konkurować. „SC" charakteryzuje się dużym stopniem realizmu i dobrą dynamiką akcji.





Dark Reign

Strategia zapowiadana jako gra roku. Zastosowano w niej kilka nowych rozwiązań, a w dodatku inteligencja komputerowego przeciwnika stoi na bardzo wysokim poziomie.

Manx TT Superbike

Prawdziwy rarytas dla fanów wyścigów motocyklowych. Manx TT Superbike jest w tej chwili jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą grą w swoim gatunku.





FIFA '98

Świetna piłka nożna. Każdy fan tej dyscypliny sportowej powinien ją sobie odpalić.





Wing Commander Prophecy

Jedna z najbardziej oczekiwanych symulacji kosmicznych w historii. Po ogromnym sukcesie pierwszych czterech części gwiezdnej sagi, autorzy zapowiadają, że „WC: Prophecy" wymiecie konkurencję. Teraz będziecie się mogli przekonać czy ich obietnice znajdą pokrycie w rzeczywistości.





Pandemonium 2

Wreszcie coś dla fanów platformówek. Jeżeli podobała Ci się pierwsza część tej gry, to druga po prostu powali Cię na kolana. „Pandemonium 2" wymaga 3Dfx.

NHL '98

Świetnie wykonany hokej, który w swoim gatunku jest z całą pewnością na pierwszym miejscu.

Links LS '98

Kolejny golf na naszej płytce. Chodzi tylko w wysokiej rozdzielczości. Przepiękna grafika to jego największa zaleta.

Golf Pro

Lubisz grać w golfa? Mama nie pozwala Ci drążyć dołków w ogródku, a sąsiad grozi, że jeżeli jeszcze raz dostanie piłeczką w głowę to zacznie strzelać? Zainstaluj sobie Golf Pro, a nie będziesz się już musiał przejmować takimi bzdurami.

Daytona USA Deluxe

Bardzo dynamiczne i grywalne wyścigi ze świetną grafiką i dźwiękiem.

Excalibur 2555 AD

Gra przygodowa, przypominająca nieco Tomb Raidera. Graficznie nieco mu ustępuje, ale jeśli chodzi o grywalność – może z nim spokojnie stanąć w szranki.

Sub Culture

Gra, której akcja rozgrywa się w głębinach oceanu. Mimo tego, iż nie ma hiper-świetnej grafiki potrafi wciągnąć bez reszty prawie każdego.

nowości

Tradycyjnie, w tej rubryce przedstawiamy świeżutkie gierki, które już trafiły lub za chwilkę trafią na sklepowe półki. Jako, że pora jest ku temu sprzyjająca, tym razem możemy odnotować wysyp prawdziwych hiciorów potrafiących wzburzyć krew rasowym graczom.

Quake II

Activision • PC



Jeżeli Activision nie przesunie jego daty wydania, to już niedługo zagości na naszych „twardyskach". Cóż takiego extra on zawiera, że warto jest na niego czekać? I czy warto go będzie kupić? Zmian zbyt wiele w sumie nie ma, ale te co są na pewno spowodują, że będziecie grać w sequela legendarnego następcy „Dooma". Ziemia wysyła ostateczne natarcie. Nareszcie jest realna szansa, że zmieciemy tych plugawych kosmitów i ich planetę-matkę. Jesteś częścią tajnego oddziału wysłanego, aby wyłączyć osłonę miasta kosmitów. Teraz masz szansę zrobić to, czego nie zrobiła wielka armia: wyrżnąć ich wszystkich. Tylko wtedy, Ziemia ma szansę na obronę. Tylko wtedy ma szansę na kontratak. Główne zalety „Quake II" podaję poniżej:

– wielkie, oparte na systemie misji, poziomy: teraz już nie tylko musisz znaleźć klucz, aby przejść do dalszej części gry, ale dodatkowo wykonać jakieś zadanie, np. coś wysadzić. Zresztą, jeśli grałeś w „Chasm", to wiesz o co chodzi.



– poprawiona inteligencja komputerowego przeciwnika (żywego jeszcze nie) – przeciwnicy są, można by rzec, inteligentni. Będą unikać ataków np. przysiadając, nosić osłony i umiejętnie z nich korzystać, ba, mogą nawet zasadzić się na Ciebie w strategicznych miejscach!

– interaktywne otoczenie – unikaj spadających skał i pędzących maszyn górniczych. Uciekaj przed stacjonarnymi karabinami maszynowymi.

– rozszerzone możliwości gry tzw. wielograczowej – teraz może ich się spotkać poprzez LAN albo Internet ilość ograniczona przez dozwolone bronie. Ach, te walki na topory... Dodatkowo, poprawiona zostanie grafika i dźwięk. Rakiety będą omijać Twoją głowę z pięknym „wiuuu", nie będziesz też musiał zgadywać, w jakiej odległości coś się od Ciebie znajduje. Gra będzie wykorzystywać oczywiście akceleratory 3D. ■

Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Już jest**

Starcraft

CUC • PC

Jak wszyscy dobrze wiemy, dobre tytuły doczekują się ciągów dalszych. Strategie też – np. „Panzer General" rozmnożył się do „Allied", „Phantasy", „Star" i kilku innych. „Warcraft", po dołożeniu kilku dodatkowych misji zniknął ze sceny. Ale Blizzard szykuje nam „Starcrafta", czyli kontynuację serii „...craft" w kosmosie. Czego możemy się po nim spodziewać? Otóż w „Starcraft" będą trzy strony konfliktu, którymi można grać. Znajdziemy 30 misji zlokalizowanych w różnych środowiskach, jak np. planetach czy w przestrzeni kosmicznej. Do tego dochodzi tryb multiplayer, możliwy do zrealizowania przez modem oraz Battle.Net w Internecie. Grafika i muzyka będą jak zawsze na wysokim poziomie (m.in. lightsourcing). W edytorze dołączonym do gry będzie można zmieniać nie tylko plansze, ale i statystyki każdego oddziału, odgłosy oraz zdolności. Firma CD Projekt podjęła się zlokalizowania produktu, słowem. ■





Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Już jest**

Ubik

Cryo • PC

Rok 2019, Nowy Jork. Znane i oklepane fakty – mega-hyper-korporacje kolonizują kosmos. Typowe, cyberpunkowe (pfu!) tematy. Komercja. Więc nie wzbijajmy się tak wysoko. Zejdźmy na Ziemię. Na grunt. Tam są gangi, które biją się między sobą. Tu pojawiasz się Ty. Możesz jak najwięcej zagarnąć dla siebie. Wymieść inne gangi. Dobierasz sobie drużynę uzbrajasz ją i czadu... W grze znajdziemy: 2 światy, w których gra się rozgrywa, 60 postaci przedstawionych w pełnym 3D, 30 rodzajów broni. Gra jest kierowana do ludzi, którzy grali w „Close Combat" i „C&C". ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Styczeń**

Heavy Gear

Activision • PC

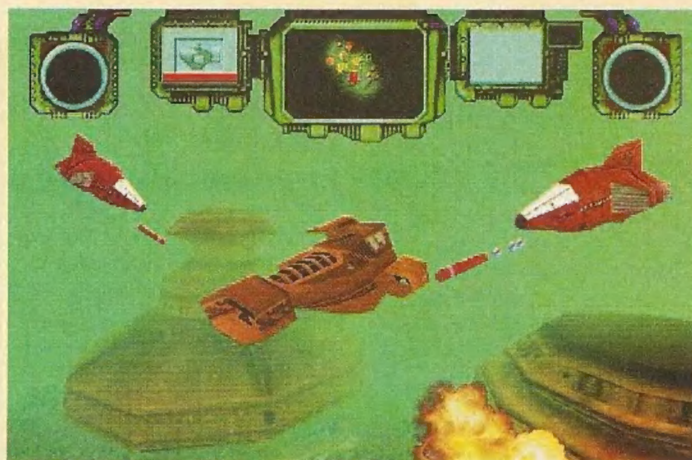


Ponownie spotykamy się na polu bitwy wielkich mechów. Tym razem w produkcji Activision. „Heavy Gear" ma, dzięki pełnemu użyciu akceleratorów 3D, zdeklasować konkurencję. Kiedyś, dawno temu, z Ziemi uciekli koloniści, bojący się nagłego ocieplenia klimatu. Teraz Ty, z jakiegoś bliżej nieokreślonego powodu, masz odzyskać ich kolonię, w której się skryli. Tchórze. Terra Nove musi zostać odzyskana! A co czeka Cię podczas tych misji?

- zaawansowany „endżyn" trójwymiarowy, posiadający m.in. częściowy Z-bufor, teksturowe niebo, ziemię z górami, dołami i innymi atrakcjami.
- ultrarealistyczny system poruszania, który używa wysoko zaawansowanych systemów obliczeniowych, powodujących symulację ruchów „prawie ludzkich". Słowem – mech nareszcie kroczy jak „ludź". To też daje graczowi wielką kontrolę nad kierowaniem robotem, jak np. strafing i pochylanie się.
- multiplayer przez modem, w sieci lokalnej i tej większej, czyli Internecie.
- w grze zawarty jest trójwymiarowy dźwięk, nie wiadomo jeszcze dokładnie czy oparty będzie na nowej technologii a3D, czy na Focal Point. Dodatkowo, gra będzie zawierać wstawki filmowe i dość dobrze napisaną historię. Znajdzie się również super-hiper-zabójczy arsenał. ■



Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Już jest**



Sub Culture

UBI Soft • PC

Tym razem rzecz dzieje się pod wodą, gdzie pływamy sobie śmieszną, miniaturową łódeczką podwodną. Sprzedajemy „dobra" handlując z dwoma plemionami, aby zarobić na „zabawki" i przejść kilkanaście misji. A jakimi sloganami rzuca producent? Oto one:

- całkowicie nieliniowa fabuła, żywy świat podwodny, funkcjonujący wg własnych reguł. Rybek jest 20 gatunków, a łódek-sąsiadów – 10.
- gra ma fabułę z wieloma możliwymi zakończeniami. W środku jest miejsce na podejmowanie decyzji.
- efekty graficzne, takie jak lightsourcing, piękne refleksy świetlne na wodzie i superpłynna akcja.
- trzydzieści misji do wykonania
- najszybsza ilość fps widziana do tej pory na P90 widoki z trzech kamer! ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Już jest**

ze świata

- Utworzono całkowicie darmowy serwer giercowania w „Virtua Fighter 2 PC" przez I-net. Umożliwiono granie zarówno posiadaczom wersji oryginalnej, jak i shareware.
- SEGA zorganizowała w San Francisco turniej „Sega Super Sonic Spud Dive". Główną atrakcją było nurkowanie w basenie wypełnionym 350 galonami zmiażdżonych pomidorków...
- Wszystkim płatnym, giercowniczym serwerom I-netowym wyrósł konkurent. Stworzony niedawno HEAT.NET (www.heat.net) na chwilę obecną posiada 98000 zarejestrowanych użytkowników, co plasuje go na jednym z pierwszych miejsc wśród serwerów dla graczy.
- 12 Listopada odbył się konkurs w demolowaniu strony Microsoftu za pomocą Web Vengeance. Zwycięzca zdobył 1000$.
- Zbliża się premiera „X-Man vs Street Fighter". Gra będzie sprzedawana z 4 MB cartridgem.

Star Trek: Starfleet Academy

Interplay • PC

Kolejne dzieło oparte na „Star Treku"? Tym razem nie jest to jakaś bezmózgowa strzelaninka 3D, a symulator-film interaktywny. Jak to – zakrzykniecie? A graliźwa w „Wing Commandera"? To wiecie już o co chodzi. Jak nie, to nie. I tak nie zajarzycie. Fabuła: jesteś kadetem, ale nie kotem, to nie wojsko, tylko Akademia Floty Gwiezdnej. Tu kształciły się takie sławy, jak kpt. Kirk czy Douglas. Teraz Ty jesteś kadetem i Ty masz ukończyć akademię. A co Cię czeka w grze? Jest ona połączeniem symulatora z fabułą. Latać można statkami klas: Miranda, Oberth, Excelsior i Constitution. Jeśli grałeś w jakąkolwiek dość rozbudowaną symulację kosmiczną, to wiesz jak to wygląda. Jak nie wiesz, to poczekaj chwilkę na recenzję. Obsada filmików jest znana z dużego i małego ekranu, pojawiają się tu wszystkie sławy. Naszymi wrogami będą Romulanie i Kllingoni. Życzę miłej zabawy! ■

Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Styczeń**









Joint Strike Fighter

Eidos • PC

Joint Strike Fighter? Samolot? Bardziej kojarzy się z... nieważne. Będzie to jedyna gra, w której będzie można polatać tytułowym samolotem (będącym jeszcze w fazie prototypowej). Pentagon udzielił licencji na wykorzystanie tegoż aeroplanu firmie Eidos, debiutującej dopiero na rynku symulatorów. Co czeka nas w środku?

- cztery kampanie, każda naładowana celami naziemnymi i instalacjami SAM
- dziesięć milionów mil kwadratowych modelowanej ziemi. Wszystkie zdjęcia nakładane na płaszczyznę są zdjęciami satelitarnymi.
- gra zawierać będzie supernowoczesny arsenał, jak np. AGM-154 JSO i „Lockheed Martin Wind Corrected Munitions Dispenser". Trzymajmy się z daleka od czegoś o takiej nazwie...
- zaawansowany endżyn graficzny zapoda nam realistyczną otoczkę gry (świat poza samolotem), wszystko w 16-bitowych kolorach i doskonałej płynności (gulp! dlaczego według mnie jedno drugiemu zaprzecza?). Gra wymagać będzie Pentiuma 133, Windows 95, 16 MB RAM. ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Już jest**

Studzianki '44

User • PC



Polska strategia czasu rzeczywistego? Kolejne nabijanie kieszeni? Nie – ta gra jest nieco wyższych lotów! Po pierwsze gra jest podzielona na dwie tury. Pierwsza, opcjonalna, pauzuje grę i pozwala w spokoju wydać dowódcy, czyli Tobie, polecenia swoim oddziałom. Podczas drugiej jednostki wykonują Twoje polecenia. Kilka ciekawych innowacji, czyli informacje czym różni się ta gra od klonów „C&C":

- jednostki można ukryć w lasach i w domach, co powoduje zaskoczenie na spalanych właśnie twarzach przeciwników
- można grać zarówno Niemcami, jak i Polakami
- zawiera sporo informacji o ówczesnym sprzęcie bojowym
- możliwość gry na dwóch graczy
- opcja dowodzenia czołgiem T-34 „RUDY 102" ■

Dystrybucja: **User**
Premiera: **Już jest**

w toku

Żegnamy już Stary Rok, który przyniósł nam tak wiele wspaniałych gier. My wybiegamy jednak naprzód i z uwagą śledzimy poczynania producentów gier, których premiery należy spodziewać się już w Nowym Roku 1998.

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **II Kwartał '98**

Starship Troopers

Zawierający ogromną ilość robali-przeciwników, akcelerację 3D, baaardzo potężne „spluwaczki" i dopracowaną grafikę, produkt MicroProse jest niewątpliwie tytułem, którego należy oczekiwać z zapartym tchem.



Pojawi się na wiosnę, a na razie przeczytaj sobie krótką informację o tym, co ma zawierać ta gierka. Jest to produkcja o charakterze strzelaninkowym, widziana z perspektywy 3D, która pozwala poczuć się na chwilę prawdziwym hollywoodzkim mocarzem. Tysiące ohydnych potworów tylko czeka, abyś je zmiótł jednym magazynkiem. Wyobraź sobie, że oto jesteś samotnym marines na ponurej planecie. Musisz się przedostać przez kilogramy wrogów, wszystkich eliminując za pomocą swoich giwerek. Zapowiada się wspaniale, a jeśli jeszcze zostanie to okraszone doskonałą grafiką, na co się zanosi, to gierka nie może przejść nie zauważona. MicroProse podczas pierwszych testów engina miał potwory-robaki złożone ze stu poligonów na postać, co rzekomo w wersji końcowej ma się kilkukrotnie powiększyć. Insekty te zamieszkują planety Twojego układu słonecznego, które musisz skolonizować. Aby móc to uczynić, musisz je... khm... usunąć. Producent obiecuje „Wielkie, wyjeba... w kosmos spluwy" (cytat: „bigfuck-off gunz"), co na pewno nie wyjdzie grze na złe. Zabijasz setki robali, czujesz ich (zieloną?) krew na twarzy. Jak powiedzieli ludzie z MicroProse: „Chcemy wytworzyć klimat taki, jak w filmie, kiedy zabijasz setki atakujących Ciebie owadów, a po chwili... pojawia się kolejna setka, a Ty musisz znów strzelać!". Miejmy nadzieję, że potworki nie będą wydawać takiego chrzęszczącego, niemiłego dźwięku i ruszać obśli~głymi czułkami... yuck! Gra będzie prawie na pewno wymagała 3Dfx i sterowników GLiDE. Jedną z bardzej zachwycających rzeczy w grafice jest dystans do horyzontu – pancerze są wyposażone w silniki rakietowe, które pozwalają wzbijać się ponad chmury. Wraz z postępem gry, zwiększa się jego ranga i liczba jego podkomendnych. Kiedy gracz osiągnie poziom oficerski, będzie już miał wraz z innymi oficerami wpływ (poprzez głosowanie) na miejsce zrzutu w następnych misjach. Mając więcej „belek" na ramionach, jego głos będzie stawał się ważniejszy niż innych i będzie miał możliwość decydowania o przyjętej strategii oddziału... Oczywiście, można pozbawić się tych atrakcji – wszystko jest w pełni konfigurowywalne. „Star Troopers" będzie także zawierał spore „drzewo technologiczne", wg którego będzie można dokonywać odkryć. Nowe bronie oraz pancerze czekają na bystrego naukowca, który posiądzie ich sekrety. Ale odkrycia będą okupowane koniecznością eksploracji planety i wykorzystywania złóż mineralnych, czekających pod jej powierzchnią. Podczas przeszukiwania układu słonecznego gracz może spotkać się z jedną z dwóch ras kosmitów (zabij ich! zabij ich!). Oczywiście, można z nimi współpracować i czasem uzyskać nowe technologie, które użyjesz potem celem eliminacji pasożytniczego robactwa. Gra oczywiście będzie zawierać opcje multiplayer (Ty kontra kumpel-robak?) w trybach deathmatch i multiplayer. Maksymalnie będzie można korzystać ze współpracy 25 osób. Sporo... Czas nam pokaże czy MicroProse nie wycofa



„Star Trooper" będzie połączeniem strategii i superkrwawej, powalającej gry FPP.

Target

Platforma: **PC**
Wydawca: **User**
Producent: **DeLyric Games**
Premiera: **I Kwartał '98**

Firma USER, jako pierwsza polska kompania, wchodzi na okupowany dotąd przez produkcje amerykańskie rynek gier typu FPP na PC.



Ich program „Target" prezentuje się bardzo dobrze i zawiera bardzo dużo nowych rozwiązań, a oglądaliśmy dopiero wersję pre-beta (0.001). Fabuła gry prezentuje się dość standardowo: trzech byłych najemników, w tym jedna kobieta-snajper (pozostali to zabijaka uliczny i spec od ładunków wybuchowych) zostało w różnych okolicznościach pozbawionych chlebka w postaci pracy dla mafii czy wojska. Każde z nich postanowiło wstąpić na wojenną ścieżkę i eliminować kolejne ważne osoby na zlecenie tajnej organizacji. Twoim, jako gracza, zadaniem jest przejąć kontrolę nad jednym z nich, przydać mu różnych cech (masz dostępne kilkanaście punktów i rozdysponywujesz je między siłę, celność, forsę itepe. Za forsę można kupić różną broń i akcesoria, ale o tym za chwilkę).

Grafika programu, chodzącego pod naszym kochanym wingrooze 9x jest wykonana w stylu „Rise Of The Triad". Postacie są digitalizowane i świetnie wykonane, zwłaszcza w rozdzielczości 640x480. Krew widoczna jest jako krew, niestety, aktorzy nie są zrobieni żadną techniką „motion capture", tylko za pomocą standardowych bitmap. Może zmieni się to w następnych wersjach gry. Wachlarz broni dostępnych dla Ciebie jest całkiem spory: masz pistolety Glock, Beretta 9 mm, minigun UZI, karabin M-16, miotacze płomieni i wiele, wiele innych atrakcji. Do dyspozycji gracza oddano także kilka przyrządów, mających pomóc w ukończeniu misji – noktowizor (inaczej niż w „Duke", tu się on – na szczęście – nie zużywa), lornetkę, supercelną broń snajperską oraz pojazdy mechaniczne, jak na przykład motorower. Tekstury otaczającego Cię świata są zrobione doskonale, np. murek bez tynku – wszystko widać na screenach obok, więc nie będę się nad tym rozwodził. Dość powiedzieć, że grafika jest zrobiona bardzo dobrze i profesjonalnie. Dźwięk nie odbiega od standardów, mam tylko nadzieję, że w wersji finalnej „briefingi" przed misjami będą mówione i autorzy poprawią wszystkie błędy interpunkcyjne :-).

Wrogów występuje kilka rodzajów i są oni zróżnicowani zarówno pod względem broni, wytrzymałości (nowością jest to, że mają jej tyle samo, co i Ty) i... inteligencji. Odwrotnie niż w rzeczywistości, kobiety bywają mądrzejsze od osiłków, ale patrząc się na ich muskulaturę przyznaje twórcom rację.

Gierka chodzi zadziwiająco płynnie i szybko już na P133 w rozdzielczości 640x400, w tej wyższej dobrze na P150, a na 320x200 nie jest naprawdę źle i grać już można na P75, o ile nie na starym 486. Pozostaje życzyć autorom powodzenia przy kończeniu tej gry, wtedy może uda im się wygrać z „Dukem", a nawet z polskim zakichanym piractwem

CeFeK

Dość powiedzieć, że grafika jest zrobiona bardzo dobrze i profesjonalnie. Dźwięk nie odbiega od standardów.









Warcraft Adventures

Platforma: **PC**
Wydawca: **CUC**
Producent: **Blizzard**
Premiera: **I Kwartał '98**

Firma Blizzard proponuje kolejny produkt oparty na znanej wszem i wobec recepturze: „jeśli mamy dobrą grę rozgrywającą się w wymyślonym przez nas świecie i jeśli jest to gra strategiczna, to zróbmy z niej przygodówkę (patrz znana równie dobrze seria „Might&Magic" New World Computing)". I zazwyczaj, jak uczy historia, jeśli twórcy są na tyle dobrzy, żeby stworzyć zawodową strategię, to i przygodówki oparte na ich pomysłach plasują się w czołówce.



Krainę Azeroth przemierzać będziemy jako młody ork o jakże miłym i znajomo brzmiącym (przynajmniej w Skandynawii) imieniu Thrall (nie mylić z trollemk). Rasa tego biedaka została podbita przez ludzi i zamknięta w rezerwatach. Sam Thrall urodzony w rezerwacie i wychowany przez ludzi ma za (dodajmy niełatwe) zadanie zjednoczenie wewnętrznie podzielonych i skłóconych (jak to u orków) współplemieńców. Musi również przywrócić tej rasie dawno utraconą świetność. Mała analogia do Polaków. Może gdyby tak ja... Ale o tym za chwilę – na razie Thrall podróżując (podróże kształcą i kosztują) poznaje świat (kogo?), a także kulturę i zwyczaje orków. Od razu zaznaczam, że nie będą to kolejne wariacje na temat popularnego serialu „Pyza na polskich drogach", bo ork będzie miał o wiele większe problemy niż kupno konika ze słomy w popularnej sieci sklepów „Cepelia" (o ile takie jeszcze istnieją). Napotkamy tu ponad 60 lokacji w ramach świata znanego z trochę innego punktu widzenia miłośnikom strategii spod znaku Warcraft, ładnie namalowane ręcznie postacie i tła, ponad 40 000 klatek animacji tworzonych przez ponad osiem tuzinów artystów (plastyków zapewne). Nasz Throll będzie mógł napotkać 70 postaci. Towarzyszyć nam będzie nie tylko muzyka stworzona na bazie ścieżki dźwiękowej ze wspomnianego już wielokrotnie Warcrafta, ale także dźwięk naszej pięknej i melodyjnej mowy polskiej, bo gra zostanie w całości zlokalizowana z pełnym dubbingiem, za co należą się brawa dla dystrybutora. Chylę czoła i czekam z niecierpliwością na najkrótszy z miesięcy.

Tycjan





Wersja przygodowa strategicznego Warcrafta zapowiada się całkiem ciekawie.

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **II Kwartał '98**

Klingon's Honor

Star Trek the Next Generation

MicroProse przeszukuje imperium Klingonów w nowej grze FPP, opartej na engine „Unreala".



To będzie drugi tytuł z serii Star Treka, który używa engine „Unreala" (pierwszym jest „First Contact" w wersji PC). W tej części sagi bohater zaczyna grę jako wojownik Klingoński na treningu pod czujnym okiem Kurna, brata Worfa. Twoja misja jest przerwana przez czyjś atak na posiedzenie Wysokiej Rady (Federacji). Od tego momentu gracz rozpoczyna przygodę, mającą ponieść go przez kilkanaście poziomów różnych lokacji „Star Treka". Gra bazuje, jak już napisałem, na enginie „Unreala" i większość widoków w grze będzie ukazanych z pierwszej osoby. Akcja toczy się na siedmiu różnych światach i takich otoczeniach, jak stacje kosmiczne, statki — krążowniki czy miasta na planetach. Te światy są podzielone na piętnaście różnych poziomów, każdy z nich wygląda inaczej. Gracz może wybrać spośród dziewięciu różnych broni, czy to jakiś „słaby" ludzio-niszczyciel, czy może rakietnica albo i słynny klingoński bat'leth.



Gra zawiera standardowy zestaw opcji multiplayer, ma się ukazać pod koniec drugiego kwartału roku 1998 i jak na razie jej zaawansowanie jest na wiele mówiącym poziomie „first look". Czyli - poczekamy sobie, ale chyba warto...

CeFeK

Gra bazuje na enginie „Unreala" i większość widoków w grze będzie ukazanych z pierwszej osoby.

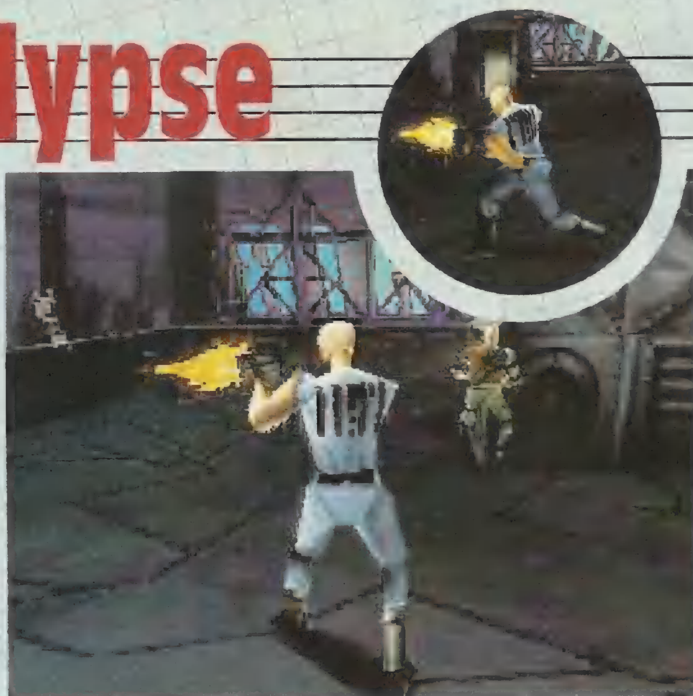
Platforma: **PSX**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **Marzec '98**

Apocalypse

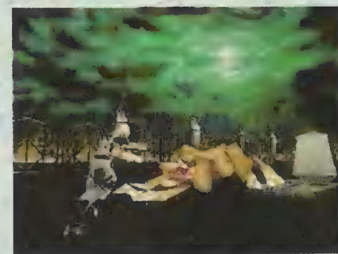
W mrocznej przyszłości, nauka i religia obróciły się przeciwko sobie, oferując własną wersję zbawienia. Postać znana jako Wielebny połączyła obie z sił, tylko po to, aby ujarzmić siły Zła... pod postacią czterech jeźdźców Apokalipsy.

Oczekując na sygnał Wielebnego włóczą się oni po Ziemi, by siać chaos i doprowadzić do zniszczenia gatunku ludzkiego. Tyle fabuła, a teraz kilka słów na tematy techniczne. „Apocalypse" jest izometryczną, strategiczną produkcją zręcznościową typu 3D, w której gra znany skądinąd Bruce Willis, tu znany jako Trey Kincaid, a w praktyce wirtualny partner gracza. Bruce Willis został tu stworzony na swój obraz i podobieństwo do tego stopnia, że postać przezeń grana jest w pełni interaktywna. Prowadzi graczy przez grę, pomaga im w trudnych sytuacjach, chwali, gdy radzą sobie dobrze, oraz kopie w tyłek, gdy idzie im gorzej. Programik ma umiejscowić graczy w centrum piekła na Ziemi, przemieszczając się obok wielu dziwnych stworzeń, aby ostatecznie zwalczyć czterech jeźdźców Apokalipsy: Śmierć, Plagę, Wojnę i Bestię. Walcząc we dwójkę gracz (znany w „Apocalypse" jako „Kid") i Bruce Willis jako Trey Kincaid mają uchronić ludzkość przed niechybnym końcem. A oto garść suchych faktów, mających uzmysłowić Wam, co w grze powali Was na kolana. Po raz pierwszy pojawia się tu wirtualny partner (i to jaki!) twardy i strzelający z gnata, że aż miło - nasz kochany Bruce. Poza tym jest pełna kontrola nad trójwymiarową postacią w niezwykle dynamicznej akcji i środowisku, w którym można sobie buszować gdzie tylko dusza zapragnie. System motion-capture ma tu podobno sprawić, że konkurencja przerzuci się na produkcję grzechotek dla niemowlaków. No i na koniec dodam, że zastosowany tu engine ma sprawiać, iż konsolka dogrywać będzie automatycznie dalsze części przygód wraz z potrzebną do tego oprawą graficzną niejako w tle naszego giercowania, co w praktyce ma doprowadzić do tego, że nie będzie do tej pory koniecznych przerw w zabawie, bo płynność przejść ma się równać tej znanej z filmów. ***Tycjan***









„Apocalypse" jest izometryczną, strategiczną produkcją zręcznościową typu 3D z niezwykle dynamiczną akcją.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Papyrus**
Premiera: **I Kwartał '98**

Grand Prix Legends

Dla fanów formuły pierwszej szykuje się nie lada gratka (gruchotka?). Otóż, już wkrótce do sklepów trafi gra „Grand Prix Legends", która obejmować będzie „historyczny" rok 1967.

Dla ludzi, którzy żyją tylko wyścigami bolidów jest to jedna z ważniejszych dat, lecz większości z Was nic ona nie powie. Nie będę wyjaśniał o co chodziło, ważne jest to, że zapowiadają się świetnie wykonane wyścigi, które zwrócą uwagę nawet tych mniej zainteresowanych. Jako dowód mogę powiedzieć, że twórcami gry są ludzie z Papyrusa, którzy mają na sumieniu takie hiciory, jak „Nascar" czy „IndyCar Racing". Mówią, że engine graficzny będzie wręcz rewolucyjny. Gra ma obsługiwać akceleratory 3D, a wszelkiego rodzaju kraksy będą tak malownicze, jak w filmach z Rambo czy Terminator.



Oprawa dźwiękowa, jak znam Papyrusa, też będzie zakręcona, ale na razie nie przesądzajmy niczego... Jeżeli jakiś kumpel przechwala się, że jest lepszym kierowcą od Ciebie, to będziesz mógł mu udowodnić, jak bardzo się myli, grając z nim i sześcioma innymi łebkami w sieci lub Internecie. To wszystko, co na razie wiadomo na temat „Grand Prix Legends". Wkrótce przekonamy się jaka ta gra będzie naprawdę, a na razie pozostaje tylko czekać. ***Kayackash***



Zapowiadają się świetnie wykonane wyścigi, które zwrócą uwagę nawet tych mniej zainteresowanych.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **SCE Japan**
Premiera: **II Kwartał '98**

Gran Turismo

Gdy ktoś rzuci hasło: wyścigi na PSX, na myśl przychodzą nam wtedy 3 tytuły z tej znakomitej zabawki: „Ridge Racer", „V-Rally" oraz „Porshe Challenge". Pierwszy z nich ma niesamowity klimat, drugi ogrom wariacji tras i pojazdów, trzeci supergrafikę.





Gra „Gran Turismo" to projekt, który łączy te trzy cechy i eksponuje jak nigdy dotąd.

„Gran Turismo" to nowe wyścigi na Grajstację, przygotowywane przez team develeoperów z Sony of Japan. Jest to ta sama ekipa, która zajmowała się tworzeniem plejstejszynowskiej wersji „Motor Toon GP". „Gran Turismo" jest jednak zupełnie czymś innym niż poprzednia produkcja zespołu. Tym razem nadzór nad projektem objęli prawdziwi maniacy kierownicy, którzy pragną stworzyć coś na kształt „Rage Racer" plus „V-Rally" (znowu te plusy). Boss projektu Kazonuki Yamouchi powiedział oficjalnie, iż w grze będzie można testować, ni mniej ni więcej, tylko 87 pojazdów (kopara w dół). Będą to marki: Chrysler, Chevrolet, Mazda, Mitsubishi, Subaru, TVR, Aston Martin czy Nissan. Dostępnych będzie także około 10 różnych torów. A jak to wszystko będzie wyglądać? Autorzy zapowiadają pełny teksturing obiektów przy wykorzystaniu trójwymiarowych modeli samochodów i zdjęć pojazdów. W rezultacie screeny wyglądają cudownie! Popatrzcie zresztą sami! Do tego oczywiście ultrapłynna grafika i klimatyczna muzyka. Co zaś do samej gry, autorzy zapowiadają jeszcze możliwość podkręcania swojego wózka na tysiące sposobów. Ścigać będzie się można w kilku trybach: standardowo Championship mode (tu można się zabawiać warunkami i wariantami na trasie), Time Trial, License mode (test dla „prawdziwych facetów") oraz ultrazaglebista opcja Japan cars vs American cars i Japan cars vs UK cars. Pozostaje jeszcze 300-kilometrowy wyścig tylko dla profesjonalistów. Rozgrywka polegać ma na tym, iż startujemy z gratem i zdobywając nagrody, rasujemy go nieco, aby potem dobrze sprzedać i popędzić po nowy. Do stworzenia gry wytestowano około 30 pojazdów (w celu pobrania sampli i „wyczucia fajery"). Całkiem nieźle, jak na arkadowy wyścig. Jeszcze jedno, dwóch głównych developerów GT zostawiło swoje wielotysięczne wózki... na drzewach wkoło publicznych dróg Japonii (spoko, no animals/persons were harmed during production). To chyba o czymś świadczy (oprócz tego, że Japończycy nie umieją prowadzić)... **Vidget**

Do stworzenia gry wytestowano około 30 pojazdów w celu pobrania sampli i „wyczucia fajery". Całkiem nieźle...



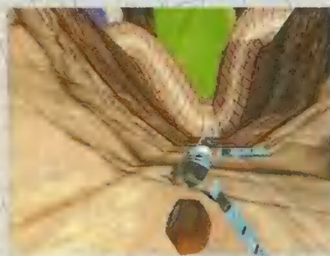
Platforma: PC
Wydawca: Europress
Producent: Speedworks
Premiera: I Kwartał '98

XLR 8

Firma Europress znana jest z trzech produktów. Są to: wspaniały „Rally Championships", „International Rally Championship" i równie fajny „Klik & Play".

Dwa poprzednie tytuły to najlepsze wyścigi, jakie są w tej chwili dostępne w sprzedaży. Są one wykonane na najwyższym poziomie graficznym, będąc przy tym ekstremalnie realistycznymi. Dlatego też z wielką radością przyjąłem wiadomość o tym, że firma Europress szykuje nowe wyścigi pod tytułem „AXL8" (co dość swobodnie można odczytać jako Accelerate). Mają to być wyścigi połączone ze strzelaniem do natrętnych przeciwników – coś na wzór „Wipeouta" czy „Hi-Octane". Autorzy chwalą się, że gra będzie posiadać niesamowicie szybki engine 3D. Pierwszy raz można ją było zobaczyć na wrześniowym ECTS'97. Mimo że była to wczesna wersja beta, to sprawiała piorunujące wrażenie. Prezentacja odbywała się na sprzętach wyposażonych w 3Dfx, w związku z tym wyglądała zabójczo. No ale co można by powiedzieć o samej grze? Są to kolejne wyścigi osadzone w ponurym świecie przyszłości. Grafika gry to prerenderowane lokacje wraz z pojazdami liczonymi w czasie rzeczywistym. Zapomniałem wspomnieć, że gra jest wydawana przez Europress, natomiast przygotowywana przez firmę Speedworks. Wyścigi wyglądają standardowo, tj. ścigamy się z przeciwnikami w razie kłopotów rozwalamy ich dostępnym uzbrojeniem. Rozgrywka jest bardzo zbliżona do tej z „MegaRace 2" – ten sam rodzaj grafiki, podobna rozgrywka, tyle że z lepszą oprawą audiowizualną. Autorzy chwalą się także, że ich engine jest jednym z najszybszych na świecie. Naszymi wirtualnymi pojazdami są futurystyczne motory, poruszające się w wymodelowanym świecie 3D. No tak, ale żeby w pełni docenić możliwości graficzne programu musimy mieć dobrą maszynkę. „Dobrą" tzn. wyposażoną w kartę 3Dfx. Nie potwierdzona jest informacja czy dostępna będzie wersja nieakcelerowana (uchm... wymóg dzisiejszych czasów). Wiadome jest za to jedno: za muzykę odpowiedzialne będą gwiazdy techno, m.in. Fluke (który jest też obecny na soundtracku do „Wipeouta 2097"). To będzie coś! Mam nadzieję, że na ścieżce dźwiękowej pojawi się też mój ulubiony Underworld oraz Chemical Brothers. ***Szycha***







Są to kolejne wyścigi osadzone w ponurym świecie przyszłości. Grafika gry to prerenderowane lokacje wraz z pojazdami liczonymi w czasie rzeczywistym.

Platforma: PC
Wydawca: 3DO
Producent: New World Computing
Premiera: I Kwartał '98

Might & Magic 6

No i oto kolejny RPG, który zlokalizowano. Wcielamy się tu w postać dobrego, lojalnego rycerza, który za zadanie ma uchronić nie tylko królewską dynastię przed upadkiem, ale i wraz ze swą wesołą gromadką kompanów poznać rzeczywiste przyczyny plag pustoszących świat Enroth i nie dopuścić do upadku dynastii z trudem utrzymującego się przy władzy księcia Nicolai (ale nie Czauczesku, lecz) Ironfista, co spowodowałoby, że kraj pogrążyłby się w anarchii.

Do tego nie można dopuścić, a więc wraz ze swoją drużyną będziesz musiał przebyć drogę przez świat pełen intryg, fałszem i korupcją, unikać intryg dworu królewskiego i przy okazji przejść przez kilka podziemi oraz rozpłatać kilka potworzych czerepów. Engine gry składać ma się z dwóch głównych części: Horizon to tworzenie grafiki w lokalizacjach zewnętrznych i obracanie się horyzontalne o pełne 360 stopni oraz wertykalne, co umożliwić ma... latanie (no, no). Druga zaś część enginu zwie się Labirynth i jest ona odpowiedzialna za lokalizacje wewnątrz podziemi, lochów itp. oraz obiekty 3D. Do innych ciekawostek należy tu niewątpliwie fakt, iż zdarzenia losowe mają znaczący wpływ na życie poszczególnych postaci, których z kolei tworzenie ma być w pełni kontrolowalne przez gracza i wpływ na nie elementu losowego ma być ograniczony do minimum. Dodatkowo świat, w którym toczą się wszystkie wydarzenia ma żyć swoim życiem niezależnie od wszystkiego, jednak gracz ma oczywiście na nie wpływ, przyroda się zmienia, drzewa rosną, kwiaty rosną, a sarenki-mamy wychowują małe. Fabuła ma być nieliniowa, zaś liczba zadań ma być liczona w setkach (WOW!). A co do rzeczy raczej dość bardzo istotnej w grach typu RPG – system kreowania postaci, zaklęć i doskonalenia ma być nie tylko całkiem nowy, ale i rewolucyjny. A teraz wiadomość dla fanów poprzednich części „Might & Magic" oraz dla fanów jakby znajomo brzmiącej gry „Heroes of Might & Magic".



Otóż z nie znanych mi bliżej przyczyn motyw walki między Sheltemnem a Corakiem został zarzucony i, jak widać, akcja rozgrywać się będzie na terenie dobrze nam znanym z „Heroes of Might & Magic2", czyli królestwie Enroth. I tylko zastanawiające jest tajemnicze zniknięcie króla Rolanda, które to jest poniekąd powodem wszystkich tych okropnych plag i nieszczęść, które od tego czasu pustoszą kraj. Jak ostatnio opuszczałem z żalem świat „HoM &M 2" wszystko było OK., a ja w imieniu rzeczonego króla wygrałem wszystkie możliwe bitwy i wojny oraz rozgromiłem wojska zdrajców i nieprzyjaciół. A król rządził dalej wspaniale. Dlatego coś mi tu jakby nie gra. ***Tycjan***

Fabuła ma być nieliniowa, zaś liczba zadań ma być liczona w setkach! System kreowania postaci, zaklęć i doskonalenia ma być nie tylko całkiem nowy, ale i rewolucyjny.

Platforma:	**PC, PSX**
Wydawca:	**BMG**
Producent:	**Zombie**
Premiera:	**Luty**

Spec Ops



Pamiętacie zapewne grę „Seal Team"- dowodziło się w niej grupą komandosów, wykonujących najróżniejsze misje w czasie wojny w Wietnamie.

Musiało minąć kilka lat, żeby ktoś przypomniał sobie, że odniosła ona niemały sukces. Wreszcie niedawno dowiedziałem się, że już niedługo światło dzienne ujrzy najnowszy produkt firmy Zombie – „Special Ops – U. S. Army Rangers". Dla ludzi, którym podobało się „Seal Team" zapowiada się naprawdę niezła zabawa, bo jeśli wierzyć zapowiedziom autorów „Spec Ops" ma wprost zwalać grafiką z nóg. Jeżeli dodać jeszcze świetny dźwięk, to otrzymamy standardowe wychwalanie programu, który później okaże się być co najwyżej przeciętnym. Mimo wszystko żywię nadzieję, że tym razem naprawdę otrzymamy grę, która powtórzy sukces „Seala". W „Spec Ops" przyjdzie nam kierować oddziałem specjalnym armii amerykańskiej (jak by to było jakimś zaskoczeniem...); wykonywać będziemy wiele misji polegających na niszczeniu zaplecza wrogiej armii, wybiciu terrorystów czy uwolnieniu zakładników. Mamy dostać do dyspozycji cały arsenał, dzięki któremu zamienimy każdego przeciwnika w dymiącą kupkę bebechów. Poza tym otrzymamy możliwość obsługiwania różnych pojazdów bojowych, co na pewno będzie dużą zaletą gry. Wszystkie postacie występujące w grze zachowywać się będą naturalnie, a odgłosy dochodzące z pola bitwy mają sprawić, że kiedy padną pierwsze strzały padniecie na glebę, a po kilku sekundach z odsieczą przybędzie dzierżąca w dłoni wałek mama. Gra będzie się rozgrywać w formie kampanii. Oznacza to, że członkowie waszych oddziałów będą zdobywać doświadczenie, co będzie zwiększać ich wartość bojową. Kolejne starcia rozgrywać się będą na bardzo rozbudowanych i dopracowanych planszach. ***Kayackash***

Jeżeli gra będzie tak dobra jak mówią jej producenci, to „Seal Team" będzie miało wreszcie godnego następcę.



Najlepsze Gry

Noc tego dnia była ciemna, jak atrament. Wicher zawodził jękliwie, a marznący deszcz ciął szyby. Nagle zza chmur na chwilę wyłonił się księżyc, a podwórkowy burek żałosnym wyciem oznajmił światu północ. W tej ponurej atmosferze, w najgłębszych piwnicach pod Wydawnictwem CGS, gdzie nie odważył się nigdy zajrzeć żaden hydraulik, zebrało się kilkanaście zakapturzonych postaci, aby odprawić tajemnicze misterium...

Czyli po prostu wybrać Najlepsze Gry Komputerowe, w jakie przyszło nam grać w tym roku. Nie będę Was zanudzał szczegółami w stylu tajemniczych modłów przy figurce wielkiego Joy'a, inkantacji Naczelnego, pentagramów rysowanych przez CeFka, tudzież sutej wieczerzy ofiarnej (główne danie nawiało) i burzliwej dyskusji z użyciem wszelkich możliwych argumentów. Zasady podsumowania były proste, każdy z recenzentów głosował na 5 wybranych przez siebie gier w każdej z kategorii. Później głosy zsumowano, liczydło zniszczono, a nowe (oparte na Siliconach) zadyszało, czknęło, jękło i wypluło taki oto wydruk – czyli Najlepsze Gry Roku 1997. Poniżej znajdziecie nasz ranking, wraz z motywacją, „dlaczego akurat tak", a jako że zgłosiłem się na ochotnika do tego zadania (Naczelny zebrał wszystkich w rzędzie i kazał wystąpić ochotnikowi, wszyscy dali krok w tył – a ja nie), więc pozwoliłem sobie jeszcze na małe komentatorskie „co nieco". Aha i jeszcze jedno – w podsumowaniu znalazły się tylko te gry, których pełne wersje trafiły do redakcji do dnia (prawie) dzisiejszego i w większości miały już swą premierę w Polsce. Nie umieściliśmy w nich wersji niepełnych, beta czy pochodzących z podejrzanych źródeł. Dlatego też nie ma tu na przykład „Mytha", „F-22 ADF" czy „Quake 2", które mimo gorącego okresu Gwiazdkowego, wciąż jeszcze nie dotarły do sklepów nad Wisłę.

Gry Sieciowe

Jeszcze nie jako oddzielny, dedykowany tylko Internetowi gatunek, ale przecież już dziś każda szanująca się produkcja ma opcję „multi". Jedne sprawują się w sieci gorzej, inne lepiej, ale najlepiej wychodzi to:

1. „Quake" – klany, mistrzowie, kult, turnieje, fragi, przeciążone łącza, setki dodatków. Czy trzeba czegoś więcej? Po prostu Sieciowa Gra Roku (mimo iż ukazała się trochę wcześniej)!
2. „X-Wing vs TIE Fighter" – jeśli masz 8 komputerów spiętych w LAN, to właśnie ta gra zarządzi dla Ciebie. Ale jeśli nie...
3. „Screamer 2" – wielbiciele wyścigów też czasem lubią rywalizować z żywymi przeciwnikami.
4. „Dark Colony" – zastąpił nam „Red Alert" (prawie). Dość miła sieciówka, o ile lubisz strategie.
5. „Dungeon Keeper" – dla tych lubiących wysublimowane planowanie, rozbudowę, szkolenie i masakrę. W sieci ciekawa, ale tylko dla prawdziwych fanów.



Symulacje

Gatunek niezbyt chętnie reprezentowany, który mimo gwałtownego skoku mocy sprzętu, wciąż nie może poszczycić się naprawdę grywalnym hitem dla wszystkich. Albo przesadnie akcentuje się realizm („688 Hunter/Killer"), co mocno zawęża grono odbiorców, albo też – próbując trafić do wszystkich – nie trafia się do nikogo („iF-22"). A pierwsze 5 miejsc przedstawia się następująco:

1. „Flying Corps" (Rowan) – hołd złożony starym czasom, zarówno lotnictwa (I wojna światowa) jak i komputerów („Wings", „Red Baron"). Produkt okazał się grywalny, realny i pomysłowy. Dla nas to Symulator Roku.
2. „X-Wing vs TIE Fighter" – kolejny raz do świata Gwiezdnych Wojen. Dużo sprzętu i laserów, szkoda tylko, że tak mało misji dla „pojedynczych".
3. „F/A – 18 Hornet 3" – okazuje się, że nie grafika zdobi grę, tylko gra grafikę. Dużo realizmu i myślenia koncepcyjnego zamiast fajerwerków, zasługują na szczególne uznanie.
4. „Flight Simulator 5" – realizm, realizm, a poza tym... realizm
5. „Comanche 3" – każdy lubi czasem trochę prostszego strzelania, a właśnie „Comanche 3" świetnie się do tego nadaje.



Role-Playing Games

Wśród gier role-playing biednie i ubogo. Naprawdę nie było w tym roku w co grać. Wszyscy otrząsali się po „Diablo" (niektórzy konserwatyści – ze zgrozy) i czekali na „Fallout". Oczekiwanie umilały nam:

1. „Daggerfall" – olbrzymi świat do penetracji i długie godziny gry – RPG dobra nawet na tyle, aby uznać ją za najlepszą w tym roku.
2. „Lands of Lore 2" – pewny hit, mimo cienkiej grafiki. To, co stanowi sobą ta gra, to zupełnie nowa treść.
3. „Magic: The Gathering" – jeden z najpopularniejszych karcianych systemów RPG trafił nareszcie na ekrany komputerów. Trudno przejść obojętnie.



Roku 1997



Gry Sportowe

Tu monopolistą jest znany wszystkim EA Sports. Panowie przyzwyczaili nas do kolejnych, wydawanych w rocznych odstępach czasu produkcji, z adekwatnym numerkiem w tytule. Cały czas widać poprawę grafiki i muzyki, ale temat powoli zaczyna się już wypalać. Miejmy nadzieję, że seria '99 wprowadzi jakieś gruntowne zmiany. A na razie:

1. „NBA '98" – po prostu the best!!!! Supergrafika, która w końcu chodzi płynnie (3Dfx). Mega klimat i grywalność.
2. „FIFA 98" – tak jak poprzednik, tylko jeszcze lepszy. Wciąż kopanina dla każdego.
3. „NHL 98" – jak to argumentował Szycha – nienawidzę hokeja, ale dzięki tej grze – od teraz po prostu go kocham!!



NBA 98

Wyścigi

W tym gatunku po zeszłorocznym wysypie też trudno o coś nowego. Kolejne sequele, dalsza poprawa grafiki, ale w sumie brak jakiegoś świeżego pomysłu, który spowodowałby rewolucję. Na czele oczywiście:

1. „International Rally Championship" – Rządzi – lepsza grafika i grywalność, więcej samochodów i tras. I wciąż ten pedantyczny realizm. Wyścigi Roku!
2. „Screamer Rally" – trzeci „Screamer" okazał się być godnym następcą „dwójki".
3. „Need for Speed 2" – trochę przez nostalgię, trochę przez perfekcję wykonania. Od kiedy pojawiła się wersja na 3Dfx, znów się zagrywamy w „nida".
4. „Wipeout 2097" – sprzętowa hekatomba, ale za to ile adrenaliny. Dlatego właśnie te futurystyczne wyścigi znalazły się w podsumowaniu.
5. „Carmageddon" – jedyna miła odmiana od jazdy w kółko. Dość krwawa gierka, ale jednak coś w sobie ma...



IRC

Zręcznościowe

Emocje rosną, bo oto zbliżamy się do popularniejszych gatunków. Zręcznościówki, od czasu kiedy PC dopalił się przez akceleratory 3Dfx, znowu powróciły do Wielkiego Niebieskiego. Dokonywane na potęgę konwersje z superkonsol nas tylko cieszą, bo gry w końcu powinny stanowić rozrywkę dla jajogłowych, a jak możesz się rozerwać najlepiej jeśli nie w:

1. „Shadows of the Empire" – konwersja z N64, z piękną grafiką i akcją osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen. Skończyliśmy po kilka razy, i jeszcze by się chciało. Dlatego właśnie to bezapelacyjnie Najlepsza Gra Zręcznościowa 1997 r.
2. „Tomb Raider 2" – laskowata Lara Croft podbiła nasze serca już rok temu, tym bardziej że wielu uważa pierwszego „Tomb Raidera" za najlepszy produkt 1996 roku. Lara w „TR2" nie niesie już ze sobą tyle świeżości, ale wciąż jest „damn good", co daje jej miejsce w ścisłej czołówce.
3. „Extreme Assault" – gdyby wybierać „najmilszą niespodziankę", to ta gra niewątpliwie by wygrała. Znakomita graficznie (już na P100), szybka i grywalna. Wielkie brawa dla Blue Byte!
4. „Fighting Force" – przy prawdziwej posusze na rynku mordobić, ta gra jest jedyną nawalanką, której postanowiliśmy przyznać nagrodę.
5. „MDK" – wiemy, że był za krótki. Mamy jednak sentyment do MDK. I czekamy na Mesjasza.



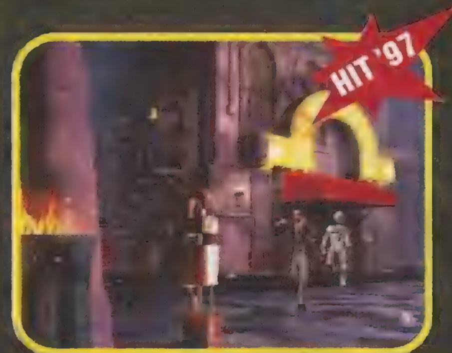
Shadow Of The Empire

Czas teraz na Wielką Trójkę, czyli trzy gatunki, które w tym roku zrobiły największą karierę wśród graczy. Każdy wydawca postanowił wypuścić coś a'la „Quake" czy „Red Alert". Prawdziwy wysyp tytułów to wielka walka o klienta, a tysiące sprzedanych kopii i miliony dolarów zysku dla zwycięzców. Nic więc dziwnego, że autorzy pracują nad coraz lepszymi projektami. Na pierwszy ogień idą

Przygodówki

powoli wychodzące z impasu. Jeszcze na początku roku był to gatunek prawie wymarły. Jednak jakość (przede wszystkim jakość) pojawiających się ostatnio gier spod znaku wielkiej przygody zdaje się przeczyć owemu wielkiemu kryzysowi. A nowe zapowiedzi – świadczyć o jego przełamaniu. Znakomite scenariusze, przepiękne wykonanie i pełny profesjonalizm napawają optymizmem, a coraz lepsze wyniki sprzedaży – cieszą. Miejmy nadzieję, że ten trend się utrzyma. Jedno jest pewne – przygodówki wchodzą w erę 3D, o czym świadczą chociażby nowe zapowiedzi („Grim Fandango").
I tak Przygodówką Roku 1997 został

1. „Blade Runner" – killer! Wszyscy zostaliśmy powaleni przez techikalia tej gierki, i dogłębnie wessani w wir opowieści. Nawet nieśmiertelny czar „Małpiej Wyspy" przegrał z adaptacją kinowego i książkowego przeboju „Łowca androidów". Nie przeszkodził nawet fakt, że nie ma tu tradycyjnego używania przedmiotów, a grę można rozłożyć w trzy wieczory.
2. „Curse Of Monkey Island" – przegrała znikomą liczbą głosów, ale przy tak ostrej konkurencji wynik wart uwagi, tym bardziej że sama gra jest pozycją obowiązkową.
3. „Little Big Adventure 2" – nie spodziewaliśmy się, że następca LBA będzie aż tak znakomity. To trzeci a'must'have dla fanów przygodówek.
4. „Dark Earth" – mroczna i nietypowa, bardzo udany debiut Kalisto wśród przygodówek.
5. „Neverhood" – plastelinki zauroczyły nas. Klayman i otaczający go świat miały w sobie dużo artyzmu i oryginalności, co jest ostatnio rzadko spotykane.



Blade Runner

Strzelanki FPP

Strzelaniny FPP (first person perspective) były w tym roku jednym z niekwestionowanych liderów. Trochę szkoda, że kilka gigantycznych obsuwów nie pozwoliło takim potencjalnym hitom jak „Half-Life", „Unreal" czy „Quake 2" pojawić się przed Gwiazdką (chociaż Optimus Bis zapewnia, że „Q2" zdąży nam jeszcze wpaść pod choinki). Zadziwiać może również fakt pewnej stagnacji, a to za sprawą masowej mody na odkupywanie licencji na wykorzystanie engine „Quake" i „Unreal".

1. „Jedi Knight – Dark Forces 2" – za nieprzeciętną atmosferę Gwiezdnych Wojen, profesjonalne wykonanie, olbrzymie i pomysłowe levele oraz fakt, że wbrew pozorom gra wymaga niezłego główkowania. Moc jest znowu z nami.
2. „Hexen 2" – piękny, krwawy i grywalny świat fantasy. Zasłużone drugie miejsce.
3. „Quake Mission Pack – Dissolution of Eternity" – wciąż podtrzymuje kult kwaka, dodając jeszcze więcej radochy trybowi singleplayer.
4. „Chasm" – tu punkt za oryginalność. Ta gierka mało znanych devolperów ze wschodu z pewnością zasługuje na uwagę.
5. „Shadow Warrior" – nasz hołd umierającemu djukowemu engine. Mimo, iż w porównaniu do wszystkich zaawansowanych graficznie starszych braci wypada słabo, nie można mu odmówić specyficznej atmosfery, która niektórym przypadła do gustu.



Jedi Knight

Strategie

Gwiazdy na firmamencie i worek złota dla wydawców. Strategie czasu rzeczywistego (RTS), oczywiście. Gry turowe schodzą dramatycznie szybko do podziemia (ale jak odgraża się Jagi – „jeszcze nam pokażą"). Na razie rynek zalała wręcz fala produktów chcących powtórzyć sukces „Red Alert". Niektórym się to nawet udało, a i inne nie pozostają daleko w tyle. Możecie nam wierzyć – ta pierwsza piątka to naprawdę „'da best of 'da best", wyłoniona po burzliwych dyskusjach, licznych rękoczynach i różnicą minimalnej liczby głosów. I tak zaszczytny tytuł Strategii Roku przypadł w udziale

1. „Total Annihilation" – za to, że przebiła „Red Alert", zerwała nam kask, skarpetki i filtry z monitorów. Od czasu gdy zobaczyliśmy „Totala", żadna strategia nie jest już taka jak wcześniej.
2. „Sid Meier's Gettysburg" – twórca „Civilization" połączył RTS z typowo strategiczno-taktyczną dokładnością i realizmem, udowadniając przy tym, że jedno drugiemu nie przeczy i może się baaaardzo spodobać.
3. „Dungeon Keeper" – warto było czekać. Nagroda na Gamblerladzie to z pewnością nie jedyna, jaką ta gra zdobędzie. Nie mogło jej oczywiście zabraknąć w naszym podsumowaniu – w końcu całe lato siedzieliśmy „w lochu".
4. „X-Com Apocalypse" – okazał się prawie tak dobry, jak zapowiadano. Weteranom UFO łza w oku się zakręciła, a i „kwiat młodzieży redakcyjnej" grał w to dość namiętnie.
5. „Incubation" — doskonała strategia turowa, z niesamowitą grafiką 3D. Dużo misji, trzymająca w napięciu fabuła i ta psychodeliczna muzyka...

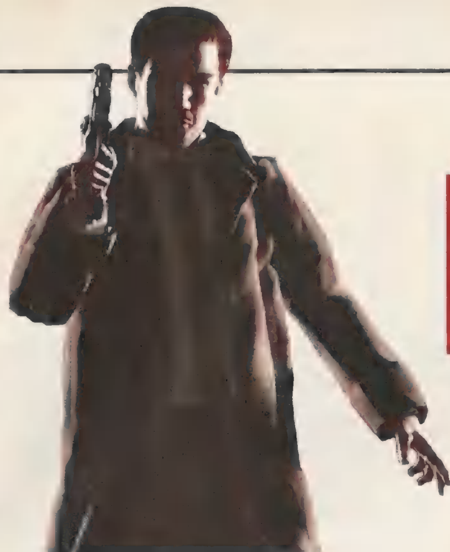


Total Annihilation

Na koniec jeszcze jedna kategoria NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE. Pozwolę sobie nie komentować, a jedynie wymienić laureatów prestiżowej nagrody „gumowych wrotek" głównie za to, co nam w kampanii reklamowej obiecywano:
1. Conquest Earth
2. Blood
3. Katharsis

Za miesiąc podobne podsumowanie dla superkonsol. A głosy zebrał, policzył, kalkulator zepsuł, ołówek połamał i komentarzem opatrzył

Piotrss



recenzje

Dobra passa trwa! Prawdziwa parada hitów, wystarczy zerknąć „piętro" niżej i wszystko jasne. Żadna z wyróżnionych w tym miesiącu gierek nie zeszła poniżej dziewięćdziesiątki, a to o czymś świadczy. Życzylibyśmy sobie no i oczywiście całej braci komputerowej, aby ta dobra passa mogła trwać przez calutki rok, a nie wybuchać w okolicach Świąt.

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, topornny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36–50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

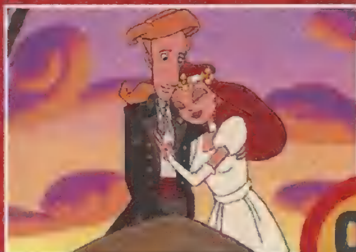
70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

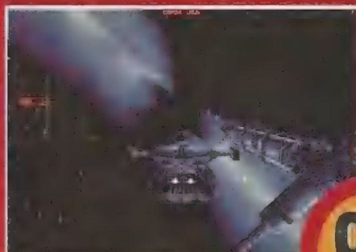
85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji


MONKEY ISLAND III PC — 94


BLADE RUNNER PC — 94


I-WAR PC — 90


LANDS OF LORE 2 PC — 90


TOMB RAIDER 2 PC — 90


EXTREME G N64 — 90

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!

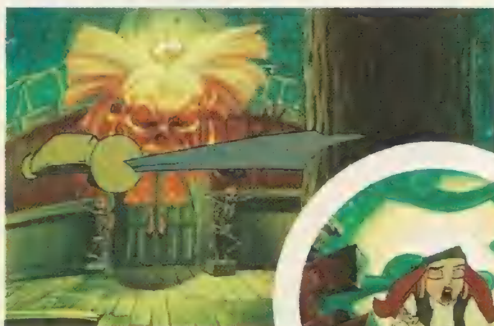
The Curse of Mon

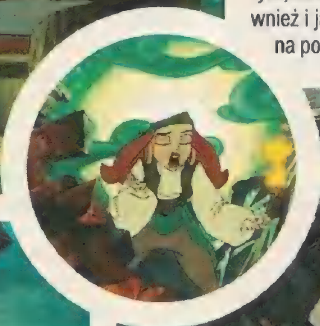




Trzecia część kultowej już i chyba najbardziej znanej gry przygodowej „The Secret of Monkey Island" wreszcie trafiła do rąk graczy.

W roku 1988, gdy LucasArts, wówczas znany jeszcze pod nazwą Lucasfilm Games, wydał swą pierwszą przygodówkę zatytułowaną „Maniac Mansion" nikt chyba nie przypuszczał, że zapoczątkuje ona całą serię gier przygodowych, z których praktycznie każda zdobędzie najwyższe noty w recenzjach, podziw i uwielbienie graczy. Wśród tej „śmietanki" przygodówek niewątpliwie prym wiodą dwa tytuły: „Sam&Max Hit the Road" z 1994, powszechnie uważana za jedną z najzabawniejszych gier wszech czasów, oraz „The Secret of Monkey Island część 1 i 2", uwielbiana za swój humor, niezwykle oryginalną i przewrotną fabułę, a także za najlepiej opracowane zagadki, jakie kiedykolwiek znalazły się w grze. Pierwsza część „Małpiej wyspy" została wydana w roku 1990, w czasach, gdy Amigi jeszcze mocno trzymały się na nogach, a rynek gier PC-towych dopiero się rozwijał. Jak na owe czasy, dzięki wspaniałej pracy grafików, gierka wyglądała naprawdę ładnie. Tym jednak, co zadecydowało o jej gigantycznym sukcesie i o tym, że od tego czasu prawie każdy recenzent (również i ja) gier przygodowych, nowe tytuły ocenia na podstawie tego, jak bardzo ZBLIŻYŁY się do jakości prezentowanej przez „Monkey Island", była jej niesamowita fabuła, stworzona w dużej mierze przez jednego człowieka – Rona Gilberta.









„Monkey Island" opowiada o przygodach młodego i naiwnego poszukiwacza przygód, Guybrusha Threepwooda, który zapragnął stać się piratem, upatrując w tym swoją szansę na zdobycie bogactwa i sławy. W tym też celu udaje się na wyspę Melee, gdzie wkrótce nawiązuje kontakt z miejscowymi piratami i przystępuje do wypełnienia powierzonych mu Trzech Zadań, których wykonanie ma zapewnić mu miejsce wśród pirackiej braci. Wykazując olbrzymi spryt, głupotę i szczęście na przemian, Guybrush robi co do niego należy, ale zawodu nie zdobywa, gdyż na zabój zakochuje się w gubernator wyspy Elaine Marley. Radość z odnalezienia miłości jego życia trwa jednak krótko, bowiem Elaine zostaje uprowadzona przez przeklętego (dosłownie) pirata LeChucka. Guybrush bez wahania rusza na ratunek, by ostatecznie, z pomocą magii voodoo, pokonać LeChucka.

Tym, co w tym wszystkim tak bardzo pociągało graczy, był niesamowity dowcip obecny w każdym aspekcie gry – w grafice, postaciach, sposobach rozwiązywania poszczególnych zagadek, a przede wszystkim w dialogach. Praktycznie każda konwersacja była wprost naszpikowana genialnymi

key Island 3

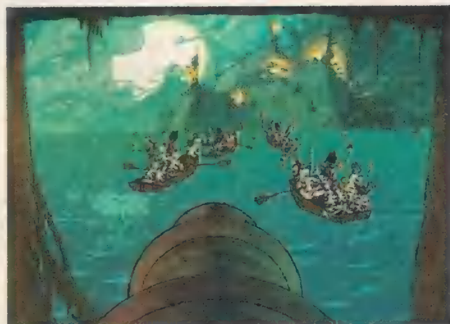


INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	210.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

dowcipami, czemu dodatkowo sprzyjała każdorazowa możliwość wyboru tekstu, jaki bohater ma powiedzieć do swego rozmówcy. Można więc było albo wypytać go o sprawy bezpośrednio związane z grą, albo poruszyć wiele innych wątków, bez przeszkód rozkoszując się ich błazenadą.

Naturalnie sam humor by nie wystarczył, by gra zyskała miano kultowej. Potrzebny był jeszcze interesujący scenariusz. I tu również Ron Gilbert pokazał co potrafi. Zagadki trudne, ale jednocześnie szalenie logiczne, z gatunku „dlaczego nie wpadłem na to wcześniej?", nieoczekiwane zwroty akcji i bezustanne zaskakiwanie gracza nowymi pomysłami sprawiły, że „Małpia Wyspa" stała się jedną z najlepszych przy-



godówek. Sukces pierwszej części zachęcił autora do napisania drugiej: „The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge", która ukazała się w 1992, prawie w tym samym czasie zresztą, co poprawiona, kompaktowa wersja części pierwszej.

Z Guybrushem spotykamy się ponownie na wyspie Scabb, na której spędza on większość swego czasu, zamęczając przygodnie spotkanych słuchaczy opowieściami o swych pirackich wyczynach, a zwłaszcza o tym, jak to sam, własnoręcznie, wykończył postrach mórz i oceanów, LeChucka. Po krótkim czasie sytuacja naturalnie się komplikuje, niejaki Largo LeGrande bowiem wskrzesza LeChucka, który, bynajmniej nie pała do naszego bohatera sympatią... By ocalić życie, Guybrush musi dokonać sztuki, która się jeszcze nikomu nie udała – odnaleźć legendarny skarb Big Whoop. Wplątuje go to w całą masę niesamowitych przygód, dziwnych znajomości (w tym odnawia jedną starą, z gubernator Marley), by wreszcie doprowdzić do jednego z najdziwniejszych, najciekawszych i najbardziej nieoczekiwanych zakończeń, jakie kiedykolwiek miałam przyjemność oglądać.

„LeChuck's Revenge" był godnym następcą „Małpiej Wyspy" – wszystkie te elementy, które zadecydowały o sukcesie pierwszej części, zostały zachowane, a ponadto wprowadzono wiele ulepszeń.

Od pojawienia się „Monkey Island 2", przez ponad cztery lata panowała głucha cisza, aż wreszcie zaczęto nieśmiało przebąkiwać o planach, a następnie postępujących pracach nad trzecią częścią sagi o Threepwoodzie. Niemała rzesza fanów „Małpiej Wyspy" wprost nie posiadała się ze szczęścia, pewien niepokój budziła tylko informacja, że mistrz Gilbert nie jest ani osobiście, ani nawet pośrednio zaangażowany w projekt.

Wreszcie jednak „The Curse Of Monkey Island" ujrzała światło dzienne i, nie ma co ukrywać, zachwyciła mnie już po kilku minutach, rozwiewając moje wątpliwości, co do umiejętności panów Jonathana Ackleya oraz Larry'ego Aherna, głównych „odpowiedzialnych" za tę część, skopiowania niezwykłej atmosfery obecnej w





grach Rona Gilberta. Jednym z trudniejszych zadań, jakie na początku stanęły przed autorami „Monkey Island 3" było niewątpliwie takie wymyślenie fabuły, aby możliwie inteligentnie wybrnąć z końcówki z „LeChuck's Revenge", która jak już wspominałam, była naprawdę zaskakująca, i powiązać je z nowymi zdarzeniami. Osiągnięto to tłumacząc, że cała sprawa z wesołym miasteczkiem z części drugiej była częścią klątwy, jaką LeChuck zdołał rzucić na Guybrusha – dość nędzne zagranie moim zdaniem, ale muszę przyznać, że chyba tylko Ron Gilbert wiedział o co tak naprawdę chodziło w końcówce „Małpiej Wyspy 2".

Tak więc w intrze dowiadujemy się, że Guybrushowi udało się uciec LeChuckowi, zaś sam główny antybohater sagi postanowił powtórnie postarać się o rękę Elaine, która w odpowiedzi na jego zaloty wreszcie głośno i bez ogródek deklaruje, że jedynym mężczyzną, którego kocha, jest Threepwood. LeChuck nie zamierza naturalnie rezygnować z tak błahego powodu i już wkrótce straszliwy spór zakłóca spokój cichej niegdyś wysepki... A Guybrush, jak to Guybrush, trafia w sam środek zawziętej wymiany argumantów, kul armatnich, i zostaje ponownie schwytany przez LeChucka. Jednak dzięki swej wrodzonej inteligencji i sprytowi (w końcu to już trzecia część jego przygód!) udaje mu się po raz kolejny pokonać swego zaprzysięgłego wroga, a także zdobyć na nim łup – przepiękny pierścień z gigantycznym brylantem. Pierścień ten podarowuje oczywiście Elaine, nie będąc świadom, że klejnot obłożony jest potężną klątwą – ktokolwiek go założy zamienia się w złoty posąg. Los ten spotyka jego ukochaną, a zrozpaczony Guybrush, od skądinąd znanej mu kapłanki voodoo, dowiaduje się, że do zdjęcia klątwy musi odnaleźć pierścień ukryty gdzieś na wyspie Blood.

By tego dokonać, Guybrush musi zdobyć statek, załogę, odzyskać ukradzioną Elainę (kto zostawia posąg ze szczerego złota, bez żadnej opieki, na wyspie pełnej piartów!?) i zmierzyć się z LeChuckiem, który po raz kolejny wraca do życia (lub w jego przypadku – śmierci) potężniejszy niż kiedykolwiek przedtem, z głową pełną niegodziwych myśli o zemście, panowaniu nad światem i poślubieniu gubernator Marley.

Pierwszym, co zwraca uwagę w nowej grze, jest grafika i oprawa dźwiękowa. Po tylu wspaniale opracowych grach, jakie ukazały się ostatnio: obie części „Broken Sworda", „Discworld 2", „Toonstruck", wydawałoby się, że w kwestii grafiki nic już pozytywnie zaskoczyć nie może. A jednak, grafikom „The Curse of Monkey Island" udała się ta sztuka. Kolorowa i kreskówkowa w stylu, jednocześnie realistyczna i nieco abstrakcyjna (te charakterystyczne „ślimakowate" chmury...) naprawdę cieszy oko. Tak samo postacie – choć z początku nie byłam do nowego wyglądu Guybrusha przekonana, dość szybko przyzwyczaiłam się do niego. Na uwagę zasługują także animacje, co i rusz włączane w akcję, jednak animowane tak sprawnie, że zupełnie nie do odróżninienia od zwykłych fragmentów gry, przez co całość zyskuje wrażenie niczym nie przerywanego, jednego, ciągłego filmu animowanego.

Równie ważne dla ogólnej oceny są głosy postaci, zwłaszcza w grze takiej jak ta, której bohaterowie znani są już od dawna. Ich zły wybór mógł poważnie zaszkodzić reputacji „Małpiej Wyspy 3", ale wybrnięto z tego zwycięsko. Dominic Armato, który użyczył swego głosu Guybrushowi, odwalił kawał porządnej roboty, sprawiając, że głos Threepwooda można zaakceptować, a nawet polubić, przy czym jeśli wziąć









pod uwagę wszystkie te ironiczne komentarze, naiwne pytania i ilość razy, jaką trzeba wysłuchiwać, jak Guybrush mówi: „I can't use this two things together", to naprawdę spore osiągnięcie. Podobnie ma się sprawa z innymi postaciami. Każda z nich zyskała dzięki odpowiednio dobranemu głosowi własną, choć jednocześnie głębszą osobowość, co zwłaszcza dotyczy tych postaci, które znane są już z poprzednich części: a więc oczywiście LeChuck i Elanie, kartograf Wally, kapłanka voodoo, Lemonhead oraz Stan, bez którego żadna część „Małpiej Wyspy" nie może się obejść.

Natomiast największe wrażenie wywarła na mnie muzyka, w pełni stereofoniczna i „orkiestralna". Wspaniałe utwory przywodzące swym klimatem na myśl filmy o piratach, wesołe wyspiarskie melodie czy też bardziej posępne, podkreślające grozę miejsca, wszystkie niezwykle różnorodne i miłe w „odsłuchu", aż szkoda, że do gry nie dołączono kompaktu z samą muzyką. Wielbicieli „Małpiej Wyspy" z pewnością ucieszy fakt, że w muzyce da się doszukać wielu motywów znanych z części pierwszej i drugiej, w tym niezwykle wpadającą w ucho melodię otwierająca, którą pozostawiono prawie nie zmienioną. Podkład muzyczny towarzyszy nam w grze w każdej chwili, jest słyszalny, ale nie nachalny, raczej subtelnie współgrający z akcją na ekranie. Melodie płynnie zmieniają się przy przejściu z jednej lokacji do drugiej, tak, że każde miejsce ma odpowiednio dobraną muzykę.

W stosunku do „Monkey Island 1 i 2" spore zmiany zaszły natomiast w interfejsie. Zrezygnowano ze znanego systemu, w którym gracz miał do dyspozycji kilka komend typu PULL, PUSH, OPEN, PICK UP, TALK LOK, etc., zastępując go znacznie skromniejszym i łatwiejszym w użyciu, podobnym do tego z „Full Throttle" – kliknięcie na przedmiocie wywołuje ikonkę monety, na której można wybrać jedną z trzech dostępnych akcji: LOOK, USE (zawiera się tu podnieś, daj, popchnij, otwórz) i TALK (również jedz czy żuj). Interfejs ten jast faktycznie łatwiejszy w użyciu, ale moim zdaniem, niepotrzebnie upraszcza grę np. niesławna zagadka z części drugiej, gdy trzeba było PODNIEŚĆ psa, by móc go potem użyć w innym miejscu, a nad którą spędziłam sporo czasu, tu nie miałaby racji bytu – można by to zrobić zupełnie przez przypadek, chcąc tego psa np. pogłaskać.



Tym jednak elementem, który ostatecznie wpływa na to, czy gra się podoba, czy nie, jest jej fabuła i jakość zagadek, które gracz musi rozwiązać. I tu niestety mam kilka zastrzeżeń do autorów scenariusza. Mimo iż gra jest równie pełna humoru, utrzymanego w podobnym stylu, co jej poprzedniczki, łącznie z klasycznymi już dla Guybrusha tekstami: „Look behind you! A three headed monkey!" oraz „I'm selling these fine leather jackets", mimo olbrzymiej ilości wciągających i zabawnych dialogów, a także mnóstwa nowych, fascynujących postaci, jak choćby Śpiewający Kwartet Fryzjerski złożony z trójki piratów, którzy wolą ścinać włosy niż głowy lub opętanej myślą czynienia zła czaszki Murray, a wreszcie mimo dużej ilości naprawdę ciekawych zagadek, z których część wymaga sporej dawki logicznego myślenia, „The Curse of Monkey Island" niestety nie zdołała przebić swej starszej o pięć lat poprzedniczki. Jej twórcy, starając się utrzymać ją w klimacie wcześniejszych części, sprawili, że nie ma w niej wiele oryginalności, brakuje też tego ciągłego zaskakiwania nowymi pomysłami czy niespodziewanych zwrotów akcji. Większość jej elementów była już raz wykorzystana: porwanie Elaine, knowania LeChucka, poszukiwanie skarbu, wykonywanie zadań powierzonych przez piratów, jest tu nawet znana z pierwszej części walka oparta na wymianie przekleństw i zniewag. A ponadto, przez to, że w każdym momencie gry można się poruszać po dość ograniczonej liczbie plansz (kilkukrotnie jest to tylko jedna) gra sprawia wrażenie bardziej liniowej i prostszej od „LeChuck Revenge".

Na szczęście jednak, recepta na dobrą grę stworzona przez Rona Gilberta, jest na tyle skuteczna, że można przymknąć oko na te uchybienia. Jest tu też wiele śmiesznych ciekawostek do odnalezienia, jak np. Max z „Sam&Max", plansza z „The Secret of Monkey Island", wiele żartów w dialogach z „Gwiezdnych Wojen", poprzednich części „Małpiej Wyspy", a nawet z „Mysta" czy też zegar na wieży w Puerto Pollo, wskazujący czas rzeczywisty.

Podsumowując, „The Curse of Monkey Island" jest grą może niezbyt odkrywczą i nie tak dobrą jak można by tego oczekiwać, jako po godnym następcy „The Secret of Monkey Island 1 i 2", tym niemniej jest ona dobrą, ciekawą i godną polecenia wszystkim amatorom dobrej zabawy. ***Patrycja***

Grafika 97% Grywalność 92%
Oryginalność 80% Dźwięk 97%

Wspaniała przygodówka w starym, dobrym stylu. Polecam z całego serca.

WERDYKT 94%

INFO

Wydawca:	Virgin Interactive
Producent:	Westwood Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 180.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Na początku 21 wieku korporacja Tyrella rozwinęła produkcję robotów do fazy Nexus, tworząc istoty praktycznie nie różniące się od ludzi, zwane replikantami. Replikanci typu Nexus-6 przewyższali siłą i zręcznością swych stwórców, a inteligencją prawie im dorównywali. Replikantów wykorzystywano w koloniach pozaziemskich w charakterze siły roboczej, a także podczas ryzykownych wypraw i kolonizacji innych planet. Po krwawym buncie zbrojnego oddziału Nexus-6 w jednej z pozaziemskich kolonii replikantom zabroniono przebywać na Ziemi. Groziła im za to kara śmierci. Powołano specjalne jednostki Łowców Androidów – Blade Runners. Miały one rozkaz zabić każdego napotkanego replikanta. Nie nazywano tego egzekucją Nazywano to dymisją.







Blade Run

Witajcie w mieście aniołów. Mamy listopad roku 2019. Pogoda na dzień dzisiejszy zapowiada się jak zwykle bezwietrznie. W niższych partiach miasta spodziewane są opady deszczu. Natomiast opad radioaktywny będzie dziś szczególnie dokuczliwy w rejonie Beverly Hills. Alergicy nie powinni wychodzić na zewnątrz bez maseczek. Życzymy miłego dnia!

Blade – Książka, Film, Gra

Na początku była książka. Kultowa powieść Philipa K. Dicka „Blade Runner", o mrocznym świecie niedalekiej przyszłości, gdzie ludzie niczym androidy nie posiadają uczuć, a androidy rozpaczliwie poszukują w sobie człowieka. Na pytanie „czy androidy marzą o elektrycznych owcach" nie otrzymaliśmy jednak jednoznacznej odpowiedzi. Później był jeszcze bardziej mroczny film Riddley'a Scotta „Blade Runner" z Harrisonem Fordem w roli głównej. A z resztą – po co ja o tym w ogóle piszę? Przypuszczam, że większość z

a W w d z iał a Ło wce

„Androidów" w kinie bądź na kasecie, więc doskonale wiecie o czym mówię. Osobiście muszę się przyznać, że film średnio przypadł mi do gustu. Pomimo mistrzostwa scenograficznego i operatorskiego, pozostawił wrażenie niedosytu, braku tak dużej głębi psychologicznej, z jaką mieliśmy do czynienia w przypadku książki. Dlatego też z ogromnym zainteresowniem śledziłem nadchodzące ze stajni Westwood wieści o komputerowej adaptacji „Łowcy Androidów". Autorzy „Command & Conquer" czy „Lands of Lore" niejednokrotnie już udowodnili nam, że mają nieprzeciętny talent do robie-



nia przebojów, niemniej zawsze była jakaś obawa – czy nie położą tematu, czy nie zrobią kolejnego żałosnego interactive movie – tym bardziej że miała być to przygodówka. Z „Blade Runner" wiąże mnie szczególny sentyment również z innego powodu. Otóż, krótka notka o tej gierce była pierwszą rzeczą, jaką

ner

dawno dawno temu napisałem do „Gier Komputerowych". W rzeczywistości ten krótki tekścik nigdy się nie ukazał, niemniej moje losy i twórczość (przez duże TFU) w tej gazecie niejako mistycznie połączyła się z komputerową adaptacją „Blade Runner". Dlatego też z prawdziwym namaszczeniem odebrałem z rąk Naczalstwa skromne pudełeczko i z wypiekami na twarzy przystąpiłem do instalacji (notabene zjadającej prawie 200 megsów twardziela).

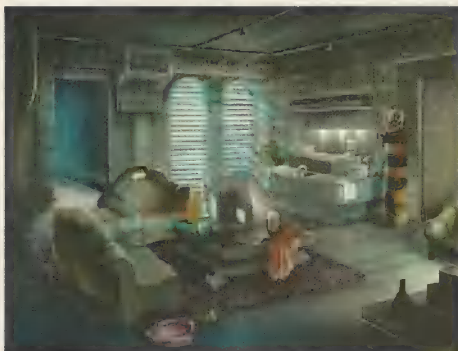


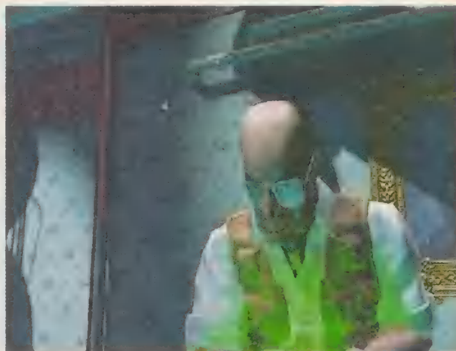




Blade i Fabuła...

...czyli Ja Jako Łowca. Panowie z Westwood mieli dość twardy orzech do zgryzienia. Mogli spróbować przenieść na ekran komputera książkę bądź film. Jednak żadne z tych mediów mogło nie sprawdzić się, gdy tworzymy grę komputerową, a tym bardziej przygodówkę. Dlatego też wybrano inną, znacznie wygodniejszą dla wszystkich drogę – przeniesienie gracza do znanego z filmu świata, jednakże dając mu do odegrania nie rolę Ricka Deckarda, tylko niejakiego McCoya – całkiem nieznanego Łowcy Androidów. Fakt przeszczepienia do gry jedynie podstawowych założeń świata oraz całego podłoża ideowego sprawił, iż ludzie z Westwood mieli praktycznie nieograniczone możliwości w konstruowaniu własnej fabuły. A – to trzeba powiedzieć od razu – udała im się ona znakomicie. W intrze oglądamy, jak dwóch postawnych mężczyzn wpada do sklepu ze zwierzętami, dokonując krwawej rzeźni. Teraz zadaniem naszego bohatera będzie rozwikłanie tej zagadki, jak również kilku kolejnych i bardziej skomplikowanych „spraw", które pojawią się po drodze. „Blade Runner" to nie jest jednak „typowa" przygodówka, jak klasyczna seria „Broken Sword" czy „Toonstruck". Bardzo niewiele jest tu zbierania i używania przedmiotów na zasadzie „dodaj nitkę do kijka, a otrzymasz wędkę". Jest za to zbieranie kolejnych śladów. Jest detektyw McCoy, wraz z którym prowadzimy rozmowy ze świadkami i oskarżonymi, przeszukujemy miejsca zbrodni, odnajdując kolejne poszlaki. Wszystko to przechowywane jest w naszym „inwentarzu" (o ile można go tak nazwać) KIA. Ważne komentarze (w formie nagrań audio), wnioski i obserwacje naszego bohatera, wyniki ekspertyz laboratorium – wszystko to ułożone w jasny spis, który można dowolnie grupować, przepuszczać przez filtry, dopasować do podejrzanych itp. I wszystko to ma nam pomóc odnaleźć i zdymisjonować androida. Właśnie takie podejście do rozgrywki oraz generator zdarzeń losowych, fakt iż w każdej grze zmienia się nastawienie pewnych postaci do McCoy'a (mogą być chętne do współpracy, ale przecież niekoniecznie) oraz trzy poziomy trudności sprawiają, że do najnowszej produkcji Westwood przylgnęło już określenie „symulatora". I pewnie jest w tym wiele racji, biorąc dodatkowo pod uwagę fakt udostępnienia nam znanych z filmu i książki urządzeń: EPSERA i testera reakcji empatycznych Voigt-Kampffa. Ten pierwszy pozwoli nam na dowolną obróbkę zdjęć – powiększanie pewnych fragmentów, obracanie czy odbijanie ich w lustrze. Sprytne urządzonko może się okazać wręcz nieocenione, gdy z zapisu sklepowej kamery przyjdzie nam wydobyć ukrytą w półmroku twarz podejrzanego. Natomiast tester reakcji empatycznych Voigt-Kampffa (odwzorowany z dokładnością 100% z filmu Scotta), niezbędnik każdego Łowcy Androidów, pozwoli wykryć, czy badany osobnik jest replikantem, czy też zwykłym człowiekiem. Zadając nacechowane emocjonalnie pytania ("opisz w trzech słowach swoją matkę" czy „znajomy proponuje Ci na obiad gotowanego psa" – również „żywcem" z filmu) i mierząc reakcje delikwenta McCoy może stwierdzić, czy należy już odbezpieczyć broń. I tu – o ironio – również ujawnia się pewna cecha symulatora – obsługi wszystkich tych urządzeń należy się nauczyć, dojść do wprawy.





Blade i Grafika

Tu nie mogę zareagować inaczej niż tylko się zachwycić. To, co przygotował dla nas Westwood, jest po





prostu genialne. Aż nie wiem, od czego zacząć. Chyba należy na początku uświadomić wszystkim, że to, co widać na screenach, w rzeczywistości jest w pełni trójwymiarowe. W ten oto sposób 3D triumfalnie wkroczył nawet do najbardziej konserwatywnego gatunku, jakim zdają się być przygodówki. Co prawda mamy tu wciąż tradycyjne statyczne plansze z widokiem „z boku", lecz wystarczy tylko przejść do kolejnego pomieszczenia, aby płynny najazd kamery przesunął bądź obrócił okolicą. Tak samo jest z resztą z postaciami, które są prawdziwymi trójwymiarowo renderowanymi obiektami, złożonymi z setek poligonów. Co prawda przy zbliżeniach zdarza się im nieco „rozłazić", jednak efekt i tak jest piorunujący. W tłumie przechodniów każda z postaci wędruje w inną stronę, zawraca, zmienia kierunek ruchu, mija się z inną, a mimo to cały czas nie gubi ani jednej klatki animacji. Wszystkie ruchy są bardzo naturalne – z pewnością zastosowano tu motion-capture, jednak w całej grze nie występuje ani jeden aktor. Widać to również we wstawkach filmowych, które są oczywiście pierwszej próby (tylko dlaczego występujące w nich postaci mają takie nienaturalne dłonie, hmm?). Wiele z nich łudząco przypomina kawałki widowiska Riddley'a Scotta, co podrajcuje wszystkich wielbicieli tego reżysera.

Ale jest jeszcze coś, co wywołało u mnie gwałtowny zwis szczęki. To efekty świetlne, które są po prostu...ugh...eee...drap..drap – no tak, skończyły mi się superlatywy. Na każdej z plansz można doliczyć się od kilku do kilkunastu źródeł światła. Wiele z nich znajduje się w ruchu. Całość jest wybitnie stylizowana na kinowego „Blade Runner". Jeśli pamiętacie wędrujące po filmowych ścianach snopy reflektorów, błyski rozświetlające tumany kurzu czy niebieskie światło wpadające przez na wpół przysłonięte żaluzje, to tu możecie odnaleźć podobne efekty. Do tego doliczyć należy jeszcze wykorzystanie przezroczystości, dymu i mgły, zrobione po prostu perfekcyjnie. Gdy nasz bohater znika wchodząc w wydobywające się z kratki wentylacyjnej opary, nagły rozbłysk światła wydłuża mu cień, czy spaceruje wśród snopów reflektorów – po prostu nie można się nie zachwycić. Dodajcie do tego jeszcze płynne przejazdy kamer, „efekt soczewki" na filmach, refleksy i odbicia w szkłach okularów – „Blade Runner" to chyba najbardziej zaawansowana technicznie gierka tego roku. A wszystko to w miarę płynnie już od P133. Dla ludzi z Westwood należy się tu Susajdowe „standing ovation".

Blade – Muzyka i Świat

Tu niestety zmartwię wszystkich tych, którzy mieli nadzieję na zamieszczenie w grze oryginalnego filmowego soundtracku autorstwa Vangelisa. Kooperacji Westwood/Virgin nie udało się uzyskać praw autorskich do tej kultowej dla wielu fanów ścieżki dźwiękowej. Mimo iż muzyka została napisana od nowa, to jednak jest ona dość podobna kinowej, dzięki czemu znakomicie pasuje do całości. Co prawda nie pojawia się zbyt często, ale główny motyw (na przykład w momencie, gdy nasz bohater wychodzi na niewielki balkonik przy swej rezydencji, z widokiem na całe L.A.) przewija się przez całą grę. Do tego dochodzą jeszcze nieprzeciętne dźwięki – gwar rozmów tłumu przechodniów, odgłosy odległego ruchu ulicznego, szum elektronicznych reklam, wielkie sterowce reklamujące kolonie pozaziemskie, stukot kroków naszego bohatera (różny w zależności od podłoża) i wszechobecny deszcz. Całość buduje wyjątkowy klimat i atmosferę, dzięki której „Blade Runner" wciąga jak rzadko która produkcja ostatnich kilku miesięcy.

Grafika 95% Grywalność 90%
Oryginalność 95% Dźwięk 90%

Graficzny majstersztyk i całkiem nowa jakość w sposobie budowania świata. Przygodówki i kryzys? Bzdura!

WERDYKT **94%**

Kurcze Blade

W Los Angeles roku 2019 jest strasznie. I to widać od razu. „Blade Runner" stwarza lekko przygnębiającą, pesymistyczną wizję, ciesząc wszystkich, którzy narzekają na infantylność gier komputerowych. To produkcja bardzo dojrzała i dorosła, ale w myśl złotego środka adresowana zarówno do przeciętnych komputerowców, jak i do graczy-smakoszy. Ci pierwsi zachwycą się fabułą i wykonaniem, ale tylko koneserzy będą potrafili dostrzec subtelne nawiązania do filmu – podobne lub wręcz takie same lokacje (komisariat policji). Tylko oni wykryją teksty wyjęte z prozy Dicka. I wreszcie tylko oni docenią zbudowaną przeogromnym wysiłkiem kompletną wizję świata przyszłości. Świata, który rządzi się własnymi prawami, który jednocześnie jest bardzo rzeczywisty. W wolnych chwilach można skoczyć na strzelnicę, aby wraz z McCoy'em wyćwiczyć się w używaniu guna. W czasie strzału pistolet delikatnie kopie w dłoni („podbija" celownik). Gdy w czasie pościgu za replikantem zastrzelisz przypadkowego przechodnia, możesz spróbować ukryć jego zwłoki, a odsuniesz od siebie podejrzenia. Być może prawda nie wyjdzie od razu na jaw, jednak prędzej czy później będzie to miało wpływ na rozgrywkę. „Blade Runner" potrafi być bardzo realny i wymagający, a fakt przeoczenia czegoś czy podjęcia zbyt późno jakiejś decyzji, może wpędzić gracza w kozi róg. I tu chyba podstawowa wada gry – dlaczego nie jesteśmy informowani, że zakapućkaliśmy się na amen? W ten sposób dopiero po kilku ładnych chwilach błądzenia można dojść do wniosku, że jednak trzeba zloadować. Bywają też i inne niedociągnięcia. Wspomniana już pikseloza postaci czy fakt, że drzwi od Spinnera przycinają naszemu bohaterowi nogi. Wybrzydzam? Ależ oczywiście. Rzadko trafia się produkt tak znakomity, żeby nie pragnąć, by był on arcydziełem. „Blade Runner" to przygodówka, która ma wszelkie szanse uzyskać miano gierki kultowej. Wyznacza kilka nowych trendów, dając jednocześnie wszystko, co do tej pory w grach adventure było najlepsze.

Piotres



Tytuły takie jak „Daytona USA" czy „Sega Rally Championships" wzbudzają we mnie mieszane uczucia... Natomiast „Virtua Fighter Remix" i obecnie wydana druga część znanego automatowego hitu, to zupełnie co innego. Wspaniała grafika, przy relatywnie niskich wymaganiach sprzętowych. Tak samo było z „Panzer Dragoon" i „Virtua Squad" (pecetowy tytuł „Virtua Cop") – klasa sama w sobie. Irytujący był jedynie fakt, że gry te były krótkie – szczególnie „Virtua Squad". Dlatego też, z taką niechęcią zabrałem się do grania w drugą część superhitu „Virtua Cop 2". I tu zostałem bardzo miło zaskoczony... Na pewno każdy z Was sły-





Virtua Cop 2

Nigdy nie lubiłem konwersji sztandarowych tytułów Segi na pecety. Dlaczego? Przede wszystkim koszmarne wymagania sprzętowe, połączone zazwyczaj z nie najlepszą grafiką (tj. nieporównywalną z tą z automatu).

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Sega PCa
Data wydania:	Nieznana
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 90
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95	

szał o „Virtua Cop". Gwoli przypomnienia: jest to zapomniana już dziś praktycznie przez twórców gier dziedzina „strzelanin celownikowych". Prym wśród tych gier wiedzie, moim zdaniem, „Die Hard Trilogy", a dokładnie jego druga sekcja – właśnie taka strzelanina. I muszę powiedzieć, że „Virtua Cop 2" go detronizuje. To co mnie najbardziej zaskoczyło, to fakt iż Sega w końcu wbudowała w swoje gry obsługę Direct 3D, a co z tym się wiąże – 3Dfx. Poprzednia część chodziła w miarę płynnie dopiero na P200 (oczywiście mowa o rozdzielczości 640x480). Tutaj: szok! Już na Pentium 120 z 3Dfx, gra chodzi piekielnie szybko! 640x480, 65 tys. kolorów i żadnego zwolnienia akcji – zupełnie jakbym grał na automacie.





Skoro już jesteśmy przy automacie, to jednak muszę stwierdzić, że to nie to samo. Zamiast 30 cali – 14, zamiast giwery w łapie – tylko myszka... No, ale sam „VC 2" wygląda o wiele lepiej... Dźwięk jaki jest, taki jest. Nie jest to żadna rewelacja, ot przyzwoite efekty dźwiękowe. Mogłyby być lepsze, no ale trzeba się cieszyć z tego co jest. W każdym razie nie wpływa to na grywalność gierki. A jest ona po prostu super! Po ciężkim dniu w szkole, możemy się spokojnie odreagować, wywalając magazynek za magazynkiem... Gra jest podzielona na 3 etapy – beginner, medium i expert. Pierwszy to rozwałka w centrum miasta, a potem szalona pogoń ulicami miasta za bandytami. Jeden z fajniejszych etapów. Akcja drugiego etapu – medium – dzieje się w porcie. Musimy udaremnić przygotowany zamach na burmistrza Virtua City. Akurat ten etap nie przypadł mi zbytnio do gustu, no ale każdy ma swoje widzimisię. Trzeci – metro – to moim zdaniem, najlepszy etap w całej grze. Strzelanina na peronie, a potem w metrze – to lubię najbardziej! Nasz bohater skacze po dachach wagoników, jak Tom Cruise w „Mission Impossible"... Oprócz wymienionych trzech etapów mamy jeszcze do wyboru coś, co się nazywa Proving Grounds. Możemy tu zmierzyć się, na d wolnej mapie, z przeciwnikiem sterowanym przez komputer. Całkiem ciekawy pomysł. Wymagania sprzętowe podane przez twórców to: P90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM i karta dźwiękowa. Fajnie, tyle że w tej rozdzielczości można najwyżej pograć sobie w VGA z wyłączonymi detalami! Aby pograć bez tarć należałoby sprawić sobie 3Dfx. „Dorzucając" go do wymagań podanych wyżej możemy już sobie śmiało grać w hi-res. Gdy znudzi nam się gra w trybie singleplayer (i tu wychodzi największa wada gry, ale o tym za chwilę) możemy odpalić „Virtua Cop 2" w trybie multiplayer. Możemy grać przez sieć lokalną, modem oraz kabelek. Rozgrywka nabiera wtedy niesamowitej dynamiki – zresztą we dwójkę łatwiej się gra. Po za tym możemy jeszcze zmierzyć się z kumplem. Wspomniałem o pewnej wadzie w singleplayer – gra jest stanowczo za krótka! Fakt, jest o kilka plansz więcej niż w oryginale, ale to wszystko.

Podsumowując, dostajemy naprawdę solidny produkt. Sega stanęła na wysokości zadania i zrobiła świetną konwersję z Saturna. Jednak jeśli ktoś wydaje w końcu niemałe pieniądze, aby sobie porządnie pograć, a kończy grę w jeden wieczór, to faktycznie może czuć się oszukany. ***Szycha***

Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Szkoda, że jest tak strasznie krótka!

WERDYKT 80%

Lands of Lore 2: G







Kilka lat temu pojawiła się nowa moda – na komputerowe gry RPG, w których gracz widział akcję oczyma bohatera lub bohaterów – którą to rozpoczęła świetna produkcja pod tytułem „Dungeon Master". Później pojawiły się kolejne części cyklu „Eye of The Beholder" oraz kilka innych, mniej znanych, aż wreszcie w 1993 roku na ekranach komputerów pojawiła się gra zatytułowana „Lands of Lore: The Throne of Chaos"...

Znakomita zarówno pod względem technicznym, jak i fabularnym, szybko stała się prawdziwym przebojem, więc jej autorzy postanowili uraczyć nas jej dalszym ciągiem. Zapowiedzi jej kontynuacji pojawiły się bardzo szybko, ale na sam finalny, gotowy produkt, przyszło nam czekać naprawdę długo... Wszyscy jej fani czekali z niecierpliwością, ale czy warto było? Czy w tym czasie gra nie straciła na swojej wartości? Może pokrótce opowiem historię



INFO

Wydawca:	Virgin Interactive
Producent:	Westwood Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	175.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS

pierwszej części, jako że zapewne nie wszyscy z Was ją znają, a jest ona warta poznania... Kilkanaście lat przed rozpoczęciem właściwej akcji gry, miłość młodej Margarithe Fiston do księcia Richarda z Gladstone zostaje odrzucona. Odtrącona kobieta wychodzi za mąż za wielkiego posiadacza ziemskiego, któremu wkrótce rodzi syna, Luthera. Po wiekach względnego pokoju, Mroczna Armia zła rozpoczęła atak na Siły Światła – a jedną z pierwszych jej ofiar został mąż Margarithe, która to zaczęła winić o tę stratę władcę Gladstone. To, wraz z poprzednim odtrąceniem, spowodowało, że przeszła ona na stronę Mroku, przyjmując imię Scotii, i poświęciła się zdobywaniu wiedzy magicznej. Jej szybkie postępy, po pewnym czasie, zaowocowały tym, że stanęła ona na czele Armii. Tu zaczyna się część pierwsza gry: Scotia odnajduje potężny, magiczny artefakt, Nether Mask, za pomocą którego postanawia zdobyć władzę najpierw nad zamkiem i ziemiami Gladstone, a później nad resztą naszej uroczej planety. Książę Richard zostaje otruty przez zdrajcę, a żaden z jego nadwornych medyków nie jest mu w stanie pomóc – czarodziejka Dawn, wraz z przyjaciółmi księcia zamyka go w polu magii, które zabezpieczy go na pewien czas przed wpływem trucizny, podczas gdy gracz, w roli jednego z bohaterów wyrusza w świat w celu odszukania odtrutki. Chcąc tego dokonać, będzie on wędrować po świecie, zdobywać przyjaciół, którzy dołączą do niego na krótszy lub dłuższy czas, uczyć się i osiągać coraz to wyższe poziomy umiejętności, aż wreszcie zmierzy się z samą Scotią. Kiedy czarownica ginie, przesyła do swojego syna esencję swoich zdolności magicznych, ale coś idzie nie tak, jak powinno...

I tak zaczyna się ta opowieść: Luther uzyskuje zdolność zmiany postaci, ale nie ma nad tym żadnej kontroli. W każdej chwili może utracić swoją ludzką postać, przekształcając się bądź to w maleńką, zwinną i szybką Jaszczurkę bądź to w wielką i potwornie silną Bestię. W poszukiwaniu lekarstwa na to przekleństwo wraca do Gladstone, gdzie jednakże zostaje złapany przez wojowników Sił Światła i

uardians of Destiny





wtrącony do lochów za zbrodnie swojej matki. W tym właśnie momencie gracz wciela się w skórę syna Scotii, lżonego i poniewieranego przez strażników. W czasie jednej z owych upokarzających wizyt, Luther przez przypadek zamienia się w Bestię, ogłusza strażnika i ucieka z celi. Kiedy nadbiegają inni, znów, przypadkowo, zamienia się w Jaszczurkę – udaje mu się ukryć i zbiec do pobliskich jaskiń, w których mieszka Draracle, ostatni przedstawiciel starożytnej rasy Dracoidów. Kierując się swoją mądrością, radzi on młodzieńcowi, żeby udał się na Południowy Kontynent, gdzie ma on znaleźć dla siebie lekarstwo i ratunek... Ale nie mówi mu najważniejszego – że stał się on bardzo ważny dla rozgrywki między siłami Dobra i Zła; zarówno jedna, jak i druga strona potrzebuje zamkniętej w nim potęgi Starożytnej Magii – jedna chce przywrócić do życia starożytnego boga zła, Beliala, czemu przeciwstawia się druga...

Draracle przewidując trudności człowieka, w osiągnięciu jego ostatecznego celu, wyposaża go w kilka różnych, magicznych artefaktów, jak i w nieco broni, po czym wspomaga go w podróży, aż do dżungli, w której mieszkają Hulinowie, rasa na wpół ludzi, a na wpół kotów. Luther pomaga w odszukaniu zaginionej członkini plemienia, w zamian za co mieszkańcy pomagają mu w jego poszukiwaniach. Mnisi zamieszkujący klasztor, wraz z Dawn, która przebywa tam, studiując starożytne księgi, będą mu również wdzięczni za dostarczenie kopii runów, jakie znajdzie on w podziemiach... Przejdzie on przez dżunglę, zamieszkałą przez zbuntowanych członków plemienia Hulinów, przyjdzie mu odwiedzić również ruiny osiedla Dracoidów oraz cmentarz tej starożytnej rasy.



Luther będzie musiał przejść przez niebezpieczne góry, aż do zagubionej w ich sercu Cytadeli, pełnej niebezpiecznych przeciwników, trafi do zaginionego Miasta Starożytnych, skąd podziemiami dotrze do tajnego Laboratorium Beliala i do jego Sali Narodzin, gdzie wpierw przywróci do życia, a później uśmierci przedwiecznego bożka. I na tej właśnie scenie kończy się gra...

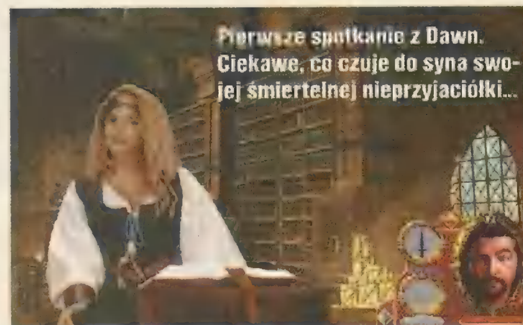
Całkiem przyjemna fabuła, prawda? Warto jest się potrudzić, żeby dokonać czegoś wielkiego dla świata (i dla siebie, oczywiście również). Ale co z wykonaniem? Hmmm, cóż, tutaj nie jest już tak słodko – wygląd jej jest taki, że gdyby pojawiła się jakiś rok temu, to na pewno stałaby się przebojem. Ale dziś nie jest w stanie zaszokować nikogo – wszelkie obiekty w grze to zwykłe sprite'y, filmiki stanowiące przerywniki akcji oraz kierunkowskazy, mimo że liczne (cóż, gra w końcu zajmuje cztery praktycznie pełne kompakty, czyli ponad 2,5 GB danych), to są raczej kiepskiej jakości... Ale właściwie, czegóż można by wymagać od gry, która ma w założeniach działać na komputerach wyposażonych w procesor Pentium 75?

Interakcja z otoczeniem odbywa się za pomocą zgrabnego interface, opracowanego przez specjalistów z Westwood.

Engine graficzny pozostaje daleko w tyle za „Quake" czy „Duke Nukem 3D", ale i tak jest wielkim krokiem naprzód w stosunku do pierwszej części, w której przemieszczanie odbywało się w sposób skokowy, a nie płynny. Wprawdzie wygląd gry wpływa w znacznym stopniu na jej początkową ocenę (która w żaden sposób nie może być pochlebna), ale kiedy już się pogra, po pewnym czasie wprost przestaje się zauważać niedoskonałości zastosowanego rozwiązania. Już po kilkunastu minutach zaczyna się doceniać fakt, że wszystkie przedmioty w niewielkiej odległości nie rozkładają się zbyt mocno na punkciki składające się na nie (pikselizacja).

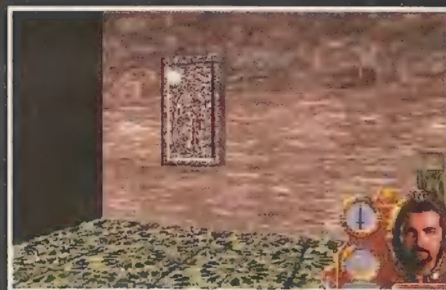
Opracowany przez Westwood system wyświetlania grafiki jest wystarczająco elastyczny i sprawny, żeby nie miał problemów z wyświetlaniem dowolnie zmieniających się scenerii – zarówno lochy, jak dżungla czy komnaty zamków są zrealizowane bardzo sprawnie, a i sposób nakładania na siebie grafiki generowanej i filmów nie pozostawia wiele do życzenia.

Sama rozgrywka, czy też raczej sposób prowadzenia naszego bohatera jest wprost intuicyjny, a


Pierwsze spotkanie z Dawn. Ciekawe, co czuje do syna swojej śmiertelnej nieprzyjaciółki...







To są różnice między poszczególnymi trybami wyświetlania grafiki w grze. Pierwszy od lewej to tryb SVGA, a pozostałe VGA. Dwa obrazki po lewej przedstawiają widoki z bogatymi, a prawy ze zubożonymi teksturami.

co za tym idzie – łatwy do przyswojenia. Dzięki poręcznym klawiszom (bądź też poruszaniu się za pomocą myszki) można w łatwy sposób badać swoje otoczenie, skakać i schylać się, rzucać czary i walczyć. Jeśli chodzi o rzucanie czarów, to jest ich całkiem sporo, a ponadto, każdy z nich może zostać rzucony na jednym z pięciu poziomów mocy, w zależności od umiejętności Luthera. Walka również różni się od tego, do czego przyzwyczaiła nas pierwsza część gry – teraz już nie wystarczy machać bronią, żeby pokonać przeciwnika; musisz celować w określoną część ciała przeciwnika (ważne jest to szczególnie w przypadku używania broni miotanej, z większej odległości), podobnie jak było to w cyklu „Daggerfall".

Interakcja z otoczeniem odbywa się za pomocą zgrabnego interface, opracowanego przez specjalistów z Westwood, uzupełnionego o klawisze skrótów, dzięki czemu nie jest konieczne ciągłe klikanie myszką – jak jest to ważne zauważysz już w pierwszej walce z przeciwnikiem. Dzięki systemowi rozwijalnych listw bocznych i dolnych w bardzo łatwy i sprawny sposób można dobierać odpowiednie czary oraz przedmioty, zmieniać uzbrojenie i pancerze.

Oczywiście, nie samymi zaletami gra żyje. Prócz wymienionych niedostatków engine graficznego, istnieją jeszcze inne problemy – jestem szczęśliwym (?) posiadaczem dwóch napędów CD. Całkiem naturalne, przynajmniej dla mnie, byłoby korzystanie z nich przez grę. Ale nie jest – można używać tylko i wyłącznie jednego napędu, gra nie obsługuje ich większej liczby (ani zmieniarki kompaktów również). Drobna niedogodność, ale przez takie rzeczy przypominają mi się czasy Amigi i mojej walki z „Eye Of The Beholder 2" – wieczne przekładanie dyskietek. A teraz, na dodatek, komputer stoi u mnie głęboko pod biurkiem... Wprawdzie grę zoptymalizowano w ten sposób, żeby przekładania było jak najmniej, ale, tak czy inaczej, ono występuje. Drugi problem jest znacznie poważniejszy – ten, była to tylko drobna niedogodność, ale może wystąpić sytuacja, w której NIE BĘDZIESZ W STANIE ZAGRAĆ w swoją wymarzoną grę! A przynajmniej – może to być w znacznym stopniu utrudnione, jeśli masz w komputerze kartę wideo opartą na chipsecie S3 Trio. Zgodnie z informacjami autorów gry dość często zdarza się im „wieszać" w czasie gry lub wyświetlania sekwencji wideo.






Kolejną wadą gry może być brak jakiejkolwiek ścieżki dźwiękowej, która byłaby odtwarzana z kompaktu. Autorzy gry zdecydowali się na nieco dziwny sposób tworzenia muzyki – można wybrać podczas instalacji czy chce się słuchać muzyki cyfrowej, czy MIDI. Obydwie brzmią dość dobrze, ta ostatnia, oczywiście, w przypadku kart wyposażonych w wave-table, ale też obydwie zajmują miejsce na twardym dysku! A nie jest tego wcale tak mało – gra zainstalowana z nimi zajmuje prawie 200 MB!

Przyszła pora na ostateczną ocenę „Lands Of Lore 2". Co mogę powiedzieć? To że oczekiwania były wyższe niż to, co otrzymaliśmy? Zwykle tak jest, że gra zdezaktualizowała się przez ten czas i nikt w nią nie zagra? To nieprawda. Czy może to, że znajdą się ludzie, którzy ją pokochają? O, to na pewno – tekst jednego z nich macie właśnie przed sobą. Mimo że można usłyszeć głosy, że gra ta nie jest już czystą grą RPG, a tylko przygodówką osadzoną w realiach świata fantasy i, przez przypadek, zbliżoną nieco do tego gatunku, to i tak powiadam Wam: miłośnicy roleplayów! Szykujcie kasę na tę grę, bo warto! **Wist**

Grafika 75% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 75%

Zadziwiająca gra. Na pierwszy rzut oka słaba, staje się coraz lepsza, z każdą godziną, którą z nią spędzisz. Zagraj, bo warto!

WERDYKT 90%

Jednak po pewnym czasie twórcom dobrych produkcji zabrakło nowych pomysłów na oryginalną fabułę, co w rezultacie zaowocowało próbami trochę innego podejścia do tego tematu. Pojawiły się gry, które charakteryzowała zmieniona sceneria i fabuła – na przykład wszystko odbywało się w orientalnych klimatach, ale tu też po pewnym czasie wena twórcza okazała się mniejsza niż sądzono. I teraz na rynek wkroczył nowy produkt o wymownej nazwie „Take No Prisoners" („Nie brać jeńców"). Nie powstał nagle – nie stworzyli go neofici w branży, bo jego twórcy mają za sobą dwa raczej dość znane tytuły: „Heretic", „Hexen" oraz „Hexen2" (bardzo zresztą udany). Jednak „TNP" ma być nieco inny od poprzednich dokonań panów z Red Orb. Innowacją, jaka się tu pojawia, jest perspektywa, z jakiej widzimy lokacje: a mianowicie z góry, czyli czujemy się jakbyśmy byli ponad głowami uczestników strzelaniny. Już słyszę jak krzyczycie „Crusader"!. Tak, ale nie do końca. Tu widzimy wszystko dokładnie z góry, tam był to rzut pod kątem. Tam grafika była bardzo przyjemna, tu jest niezła. To znaczy nie jest źle, ale jakby czegoś tu trochę mi brakuje zwłaszcza jak popatrzymy na to, co graficznie oferują inne gry, chociaż z kartami 3D naprawdę robi się tu całkiem przyjemnie. W grze wcielasz się w postać najemnika Slade, którego zadaniem jest odkrycie straszliwego sekretu. Całość odbywa się w świecie, który przeszedł już wojnę nuklearną, więc wygląda raczej mało podobnie do tego, który znamy z widoku z okna. W związku z tym napotkamy na swej drodze różne dziwne postacie. Od strażników ludzi, poprzez nienormalnych samobójców z domu wariatów, którzy to paradują sobie z rączkami związanymi w kaftanikach i tylko czekają, aby skoczyć na Ciebie z bombą w zębach, na naszej drodze będą też dziwne stwory z ogonami, które powstały drogą mutacji, z tych którzy przeżyli wojnę. Jest jeszcze wielu innych, a wszystko to okraszone bossami, którzy pojawiają się na końcu każdego poziomu, co jest zapożyczone ze starych, dobrych bijatyk. Bardzo interesująco wygląda rozgrywka w trybie multiplayer, której jest aż 6 różnych typów. I tak jadąc alfabetycznie: Arsenal – czyli jak załatwić przeciwnika 6 razy za pomocą różnego rodzaju broni; Assasin – każdy grający ma kogoś zabić, jest to osoba ściśle określona, ale cel nie wie kto będzie jego zabójcą, sam nie pozostając bierny; Capture the Crystal – czyli zapożyczenie ze starej gry harcerskiej, gracze połączeni w drużyny mają za zadanie wykraść kryształ należący do innej, a jednocześnie osłonić swój; Kill at Will – czyli deathmatch; Stockpile – zbierz jak największą liczbę kryształów i rozwal pozostałych frajerów; Strike Force – czyli kupą mości panowie – gracze połączeni w team mają za zadanie wspólnie zniszczyć wroga. Jak widać rozgrywka sieciowa potrafi przynieść wiele radości, a jednocześnie zróżnicować grę. No i dobrze. Jeśli chodzi o moje odczucia, to grało mi się całkiem przyjemnie i nawet polubiłem tę grę. Nie wciągnęła mnie do tego stopnia co „Quake", ale jak na strzelaninę jest nieźle. Odgłosy są dobrane fajowo i momentami potrafią trochę zaskoczyć, na tyle, że rozglądamy się po pokoju krzycząc ze łzami w oczach „no pokaż się śmieciu!" i trochę zaskoczeni nagłą ciszą powracamy do gry. Rockowa muzyczka tylko potęguje ten nastrój. „Take No Prisoners" to niezła gra, ale zabrakło tu czegoś, co sprawia, że niektóre gry na długo zapadają w pamięć. Ale uważam, że „TNP" i tak ma szansę być przebojem sieciowym. ***Tycjan***





Take no Prisoners

Już od jakiegoś czasu rynek zalewany był produkcjami, które bazowały na „Quake". Jedne były bardziej, inne mniej udane, ale w większości były to tzw. first person perspective, czyli mówiąc po ludzku, ekran monitora pokazywał to, co widziały oczy bohatera.



INFO

Wydawca:	**Red Orb**
Producent:	**Raven**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**



Grafika 66% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 75%

Oryginalny rzut z góry i bardzo rozbudowana możliwość gry w sieci (sześć trybów multiplayer to jest coś!), to główne atuty tej gry.

WERDYKT **68%**







Earth 2140

W czasie ostatniej „Gamblieriady" uwagę zwiedzających zwracało stoisko firmy „TopWare". A to za przyczyną ich nowej gry, o rewelacyjnie niskiej cenie. Nic więc dziwnego, że wielu fanów strategii nie mogło się oprzeć pokusie zakupu...

Mowa o „Earth 2140", grze strategicznej zaprezentowanej na „Gamblieriadzie" i sprzedawanej po 39,99 zł za egzemplarz! Końcowe prace nad „Earth" relacjonowaliśmy w ostatnim numerze „Gier Komputerowych" (nr 11/97, dział „W Toku") przewidując, że szykuje się nowa, dobra strategia w stylu „C&C", rozgrywana w czasie rzeczywistym. Premiera gry udowodniła, że rzeczywistość w pełni potwierdziła oczekiwania! Gra jest naprawdę udana! To nie wszystko! Gra została zrealizowana przez polską grupę, niec więc dziwnego, że jest po polsku! „Earth 2140" okazała się również w wersji niemieckiej. Poziom tej produkcji i jej jakość, mogą być stawiane za wzór dla innych polskich grup. „Earth 2140" została „od początku do końca" zaprojektowane i oprogramowane przez rodzimy zespół produkcyjny polskiego oddziału niemieckiej firmy „TopWare", z siedzibą w Bielsku Białej. Okazało się po raz kolejny, że „Polak potrafi"! O samej firmie „TopWare" wypada wspomnieć, że jest największym europejskim producentem i wydawcą oprogramowania komputerowego (profesjonalne + gry), mającym – poza Polską – swe oddziały w Hiszpanii i w Chinach. Co jest grane? Akcja gry wybiega w przyszłość, w XXII wiek. W tak zwanym „międzyczasie" ludzkość zafundowała sobie apokaliptyczną wojnę atomową, która nie tylko całkowicie zmieniła układ sił politycznych, ale nie mniej radykalnie, również jej wygląd. Niedobitki ludzkości pozostały i skoncentrowały się jedynie na części terenów Azji i Europy Wschodniej oraz na fragmentach kontynentów Ameryki, Europy Zachodniej i Afryki Północnej. Życie zeszło tam do podziemnych miast, a ziemską florę i faunę można sobie pooglądać jedynie na ilustracjach w zachowanych nielicznych książkach i w filmach. Pozostałe części globu, w tym przede wszystkim Australia i część Afryki, stały się radioaktywną pustynią, niedostępną nie tylko dla żywych organizmów, ale nawet dla robotów, którym wysoka radiacja demoluje elektroniczne układy sterujące. Na terenach Azji i Europy Wschodniej utworzono „Euroazjatycką Dynastię" (ED), gdzie dyktatorsko-reżimową władzę sprawowała dynastia Khan. Na pozostałych zamieszkałych fragmentach globu rozlokowało się dekadenckie „państwo" United Civilized States (UCS), której to nazwy tłumaczyć zapewne nie trzeba. Nie trzeba wybujałej wyobraźni, aby wydedukować sobie, w którym to politycznym bloku znalazły się nasze sarmackie praprawnuki. Ale w tym koszmarnym futurystycznym świecie ludzie muszą nadal żyć, a do tego jest nieodzowna żywność. Ponieważ nie ma już na ziemi roślin, żywność musi być wytwarzana syntetycznie, z nieorganicznych surowców. Te zaś, wraz z nadal potrzebnymi – dla „podziemnego" przemysłu – rudami metali, znajdowały się przede wszystkim pod powierzchnią – teraz już bezpańskich – radioaktywnych pustkowi Afryki i Azji. Nic dziwnego, że o tereny te rozgorzała zawzięta wojna. Szybko okazało się, że wysyłani do boju „żywi" żołnierze padali od radiacji jak muchy po obydwu walczących stronach, jeszcze przed dotarciem do linii przeciwnika. Ponieważ szybko zabrakło „chętnych" do werbunku, UCS zaczęły zastępować „żywych" żołnierzy bojowymi robotami. Reżim ED poszedł w tym zastępowaniu jeszcze dalej. Skuteczniejszymi od robotów okazały się androidy. Byli to ludzie, którym przemocą zamieniano ręce, nogi i torsy na doskonale dopasowane mechaniczne komponenty, sterowane „po staremu" przez żywe mózgi. Obydwie strony konfliktu wspomagają swych żołnierzy doskonałą i różnorodną bronią, mnogością doskonałych pojazdów bojowych i złożonymi kompleksami budynków obronno-produkcyjnych i badawczych.





INFO	
Wydawca:	TopWare
Producent:	TopWare Programy
Data wydania:	Już jest
Cena:	39.99
Dystrybucja:	TopWare
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Jaką gra jest „Earth 2140"? Odpowiedź jest jednoznaczna: ciekawą, bardzo dobrze pomyślaną i profesjonalnie wykonaną grą strategiczną typu „C&C", której akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Elegancka i miła dla oka renderowana SVGA grafika gry, posiada dwie opcje rozdzielczości: 640x480 oraz 800x600. W „Earth 2140" zadbano również o poprzedzenie właściwej gry dobrym, wprowadzającym odpowiedni nastrój intrem. Gra obejmuje 50 misji, podzielonych po połowie na obie walczące strony (ED i UCS). Do tego dodajmy jeszcze 30 misji sieciowych. Możemy więc grać zarówno w pojedynkę, jak i w gronie przyjaciół (sieć i serial modem). Misje są pomyślane sensownie i dobrze zróżnicowane. Ukończenie jednej misji jest warunkiem przejścia do następnej. Stopień trudności w kolejnych, rośnie z umiarem, choć zdarzają się tu czasem niespodziewane „skoki". Cieszy fakt, że kolejne misje nie można rozgrywać szablonowo, a przy większości trzeba się zastanowić nad wyborem wariantu taktycznego. Budynki (24 rodzaje), jednostki wojskowe (9 rodzajów) i pojazdy bojowe (35 rodzajów) są ładnie wykonane i bardzo zróżnicowane oraz (jednostki i pojazdy) łatwo sterowalne. Interfejs obsługi gry jest równie nieszablonowy, co



prosty i wygodny. Wszystko w tej grze jest opisane i mówione w nienagannej polszczyźnie! Efekty dźwiękowe zadowalają, a tło muzyczne jest stosowne do charakteru gry. Co miło zaskoczyło mnie w grze? Nie liczyłem na tak dobry poziom inteligencji komputerowego przeciwnika. Początkowe misje są banalnie łatwe, ale pamiętajmy, że mają one za cel oswojenie z regułami świata gry. W dalszych misjach poziom adrenaliny we krwi grającego znacznie wzrasta. A.I. programu oceniam pozytywnie. Właśnie dzięki niej, w misjach, w których dzieje się „dużo naraz", możemy skorzystać z unikalnej opcji powierzenia działań wydzielonej grupy operacyjnej powołanemu przez nas generałowi. Facet nie tylko nie roztrwoni powierzonych mu jednostek, ale będzie atakował przeciwnika i ściągnie na siebie jego uwagę. W tym samym czasie my uderzymy niespodziewanie w najsłabsze miejsce wroga i wykończymy część jego jednostek.

Czy „Earth 2140" jest strategią bez wad? Tak dobrze oczywiście nie jest! Ale wad tych jest niewiele. Zdecydowanie nie odpowiadały mi figle wyrządzane przez opcję kontroli budynków interfejsu gry. Rzecz w tym, że wykonanie zadań niektórych misji uwarunkowane jest postawieniem kompleksów budynków i obsługujących je pojazdów. Przykładowo: uruchomienie kopalni rud i rafinerii metali wymaga – poza odnalezieniem złóż rud – wyprodukowania i doprowadzenia do nich transporterów-ładowarek. Na zdrowy rozum – budowa obiektów i pojazdów powinna przebiegać w dowolnej kolejności. Niestety, nie w tej grze! Jeśli bezpośrednio po wybudowaniu kopalni nie wyprodukujemy zaraz transporterów, a zabierzemy się nieopatrznie za budowę rafinerii, to opcja produkcji transporterów w pewnym momencie nieodwracalnie znika z gry! Nie wiem, czy to celowe zamierzenie czy błąd programistów. Ponadto mam uwagi do wyglądu krajobrazu w grze! Wypalony atomowym ogniem teren globu jest pozbawiony istotniejszych szczegółów i przez to nadmiernie monotonny. Jest tam trochę kikutów wypalonych drzew i niewiele więcej. Ale przydałyby się jakieś np. rumowiska domów czy mostów itp., które stanowiłyby ochronę jednostek przed ogniem z flanki i odgrywały rolę przeszkód dla ruchu. A tu tymczasem na ekranach misji „na okrągło" labirynty wzgórz i wąwozy. Tymi liniowo biegnącymi wąwozami gra w wielu misjach wręcz wymusza liniowość postępowania. Nie jestem pewny czy ktokolwiek to lubi... Gra ustawiona jest defaultowo na tzw. „mgłę wojny", która zapada nad terenem akcji, zaraz po oddaleniu się naszej jednostki. Przy trudnych do zapamiętania labiryntach wąwozów nie jest to najlepsze rozwiązanie. Na szczęście tę „mgłę wojny" można odpowiednią opcją wyłączyć. Z tego względu nie zaliczam jej do wad, lecz po prostu uważam ją za „nie trafioną". Za to ewidentną wadą gry jest nadmiernie ciemna, wręcz ponura barwa niemałej części obszarów terenu rozgrywki. Nie ułatwia to obserwacji własnych jednostek, a tym bardziej pojazdów i oddziałów wroga. Trzeba więc takie obrazy intensywnie rozjaśniać, oczywistym kosztem trwałości kineskopu monitora. I to już koniec moich pretensji. Myślę, że „Earth 2140" spotka się z uznaniem wielu fanów gier strategicznych czasu rzeczywistego. Ocenę gry podwyższam za fakt, że jest to wreszcie udana, polska produkcja, a dostępna jest po bardzo przystępnej cenie. Życzę dobrej zabawy.

Reset



Grafika 88% Grywalność 92%
Oryginalność 79% Dźwięk 88%

Profesjonalnie zrobiona gra strategiczna o akcji toczącej się w czasie rzeczywistym. Wartościowa pozycja w grupie gier typu „C&C".

WERDYKT 89%





Postal





Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak to jest – zostać terrorystą? A przynajmniej – szaleńcem, który pewnego pięknego, zimowego dnia wychodzi na ulicę i zaczyna strzelać do przechodniów?

INFO

Wydawca:	**Take 2**
Producent:	**Ripcord Games**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Coś takiego jest właśnie tematem przewodnim gry opracowanej przez Ripcord Games, a dokładniej – jedną z ich gru programistycznych – Running With Scissors. Cóż by nie mówić – zacznę od podstawowego ostrzeżenia, które przewija się przez instrukcję gry oraz znajduje się w jej czołówce: GRA TA JEST PRZEZNACZONA DLA OSÓB DOROSŁYCH! Może nie tyle ze względu na treści, jakie prezentuje (niejedna z gier istniejących już na rynku pokazuje gorsze rzeczy), ale raczej na sposób, w jaki została ona zrealizowana. Tutaj przyłączę się do autorów tej gry – jeśli nie masz ukończonych osiemnastu lat albo przynajmniej, jeśli nie jesteś podatny na przemoc 'ekranową', NIE CZYTAJ DALEJ ani NIE KUPUJ TEJ GRY! Dobrze, uspokoiłem swoje sumienie – teraz już czytają mnie sami dorośli, prawda? O.K., no to jedziemy dalej. Pewnego mroźnego poranka spokojny człowiek przekształcił się w bestię. Wprawdzie nadal wyglądał jak jeden z nas, ale w jego głowie coś się zmieniło – wyszedł na ulicę i zaczął strzelać do przechodniów. Jaki może być skutek podobnych działań? Oczywiście – pojawiła się policja. Ale i oni nie byli sobie w stanie poradzić z szaleńcem – padali tak, jak i zwykli przechodnie. Podobnie stało się i z Gwardią Narodową, a później z regularnym wojskiem...

Tak właśnie w uproszczeniu wygląda fabuła „Postal". Biegasz po mapie, jaką sprokurowali dla krwiożerczych nabywców ich produktu autorzy gry, strzelając do wszystkiego, co tylko porusza się (albo i nie). Masz do wyboru całkiem pokaźny arsenał; zaczynając od zwykłego pistoletu maszynowego, kilku granatów i min, poprzez bardziej rozrywkowe zabawki, jakie musisz znaleźć w trakcie gry: strzelbę, działko maszynowe, wyrzutnię pocisków (można używać rakiet niesterowanych i naprowadzanych na podczerwień), koktajle Mołotowa domowej produkcji, miotacz pojemników z napalmem i (mój ulubiony) miotacz płomieni. Jeden jego błysk może spowodować śmierć wielu winnych, jak i niewinnych ludzi. A jeśli dołoży się jeszcze fakt, że jeden podpalony może podpalić kolejną osobę... I właśnie do tego sprowadza się cała gra: do eksterminacji możliwie największej liczby ludzi w możliwie najkrótszym czasie. Na najwyższym, oczywiście, z możliwych poziomów trudności. Nasz bohater (czy może raczej – anty–bohater) ma, tak jak w rzeczywistości, tylko jedno życie, więc musisz na niego uważać – musisz odnajdywać apteczki oznaczone czerwonym krzyżem i kevlarowe kamizelki kuloodporne. Na szczęście (dla nas, bo dla ludzi w grze – na nieszczęście) odpoczywa on między misjami, tak że zawsze na początku kolejnego starcia ma pełne siły życiowe. Prócz energii życiowej i kamizelek kuloodpornych, znajdziesz również amunicję, leżącą luzem na ziemi, albo całe skrzynie. Warto jest do nich zaglądać, jako że to w nich właśnie możesz odszukać broń, niezbędną do dalszej walki, oraz większe ilości naboi. Misje, jakie przyjdzie Ci wypełniać, są, w głównej rozgrywce przeznaczonej dla jednego gracza, praktycznie identyczne: masz podaną określoną liczbę mieszkańców, jaka znajduje się na Twoim terenie, liczbę zabitych przez Ciebie i informację, jaki procent misji już wykonałeś. Założenia misji możesz podejrzeć lub schować po naciśnięciu klawisza F5, podczas gdy po wypełnieniu zadania możesz nacisnąć F1, żeby przejść do kolejnej planszy albo pozostać jeszcze na jakiś czas i zapolować na pozostałych ludzi, którzy Ci na razie umknęli. Istnieje jednak również tryb gry specjalnej, w trybie Wyzwania (Challenge), w której to masz kilka opcji: musisz wybić możliwie największą liczbę ludzi, w określonym czasie, albo komputer sprawdza, ile czasu zajmuje Ci wymordowanie określonej liczby osób. Istnieje również opcja, w której musisz przebijając się przez coraz to liczniejsze grono przeciwni-



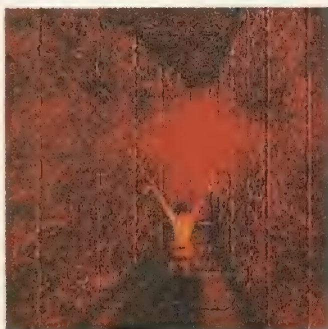







ków w celu zdobycia możliwie największej ilości flag w określonym czasie (przy czym, niektóre z nich zwiększają ilość dostępnego czasu). Można również uruchomić tryb, w którym opcje są wykonywane naprzemiennie w celu wyłonienia najlepszego mordercy. W grze zawarto również szalenie popularną ostatnio opcję gry przeznaczonej dla wielu graczy. Na szczęście – nie ma przecież nic przyjemniejszego niż zamordowanie kilku przyjaciół (na ekranie komputera, oczywiście), czego dowiodły gry „Doom" i „Quake". Jeśli jest Was kilka, kilku lub kilkoro, jeden z komputerów przeznacza się na gospodarza gry (Host), podczas gdy pozostali dołączają się do gry na zasadach określonych przez używającego głównego komputera – można określić czas lub maksymalną liczbę zabitych albo – jedno i drugie. Bawić się może nawet do szesnastu osób, ale autorzy gry zalecają połączenie nie więcej, niż ośmiu komputerów. Gra realizuje połączenia w sieci lokalnej IPX oraz umożliwia granie przez Internet poprzez użycie standardu TCP/IP w przypadku komputerów PC, natomiast wersja przeznaczona dla Mac'ów nie może działać w sieci IPX. Na koniec powiem, chociaż może powinno się to znaleźć na początku, jak właściwie ta gra wygląda... Jest to strzelanina z widokiem z rzutu izometrycznego (z góry i z boku równocześnie), w czym jest podobna do gier, takich jak „Syndicate", „Crusader: No Remorse" i „Crusader: No Regret", czy też „Gender Wars", bądź też, w niektórych planszach, z widokiem z góry. We wszystkim innym jest jednak całkowicie odmienna, od wymienionych przeze mnie tytułów... Tutaj brutalność nie jest środkiem w grze – tutaj jest ona celem! Wszędzie wokół tryska krew, po każdym celnym strzale pojawiają się kolejne jej kałuże... Od jęków rannych może się zrobić niedobrze, że już nie wspomnę o błaganiach, żeby ich dobić. Ale i tak dopiero widok płonącego tłumu niewinnych ludzi (w jednej z misji masz zabić możliwie jak największą liczbę stłoczonych na niewielkiej przestrzeni osób – wymarzonym narzędziem do tego jest miotacz płomieni, koktajle Mołotowa i napalm) oraz ich wrzaski powodują, że niemalże czuje się smród palącego mięsa. Tła gry, również nie są, jak to jest popularne w ostatnich czasach renderowane, a ręcznie rysowane i to na dodatek kreską, która sugeruje, że robiło to dziecko – linie są szerokie, nie jest zachowana perspektywa, podkreślone są z jednej strony nieistotne szczegóły, podczas gdy ważniejsze elementy są jedynie zaznaczone. Stanowią one znakomity kontrast dla akcji odbywającej się na ekranie i tym bardziej podkreślają atrakcyjność gry. Jeśli chodzi o wady gry, to są takie dwie rzeczy: po pierwsze, jej wysokie wymagania sprzętowe – nie wierzę, że do obsługi gry tego rodzaju konieczne jest używanie procesora Pentium! A już na pewno – nie 166! Drugą wadą, poważniejszą, jest Niemożność zapisu aktualnego stanu rozgrywki – przy próbie ładowania zawsze rozpoczyna się od początku poziomu, na którym się grę skończyło! Nadszedł czas na podsumowanie. Gra mi się spodobała, ale nie mogę jej z czystym sumieniem polecić wszystkim, a zwłaszcza młodszym graczom. Wiem, że często nadużywano argumentów, że gry mogą budzić agresję w dzieciach, ale jak dziecko zareaguje na taki program? Ja wiem tylko, że nie oddam tej płytki do redakcji do czasu, aż przejdę tę grę od początku do końca na najwyższym poziomie trudności. A motto jednego z poziomów powieszę sobie na ścianie: „Niechaj błogosławieni będą cisi i pokornego serca, albowiem łatwo ich zabić". A i do końca gry już mi dużo nie zostało... Po co ten kaftan? Dlaczego ma takie długie rękawy? Aaaaaa.....

Wist



Grafika 85% Grywalność 92%
Oryginalność 88% Dźwięk 90%

Znakomita rozrywka po ciężkim, męczącym dniu. Krzyki, krew i śmierć... byle tylko na ekranie komputera.

WERDYKT 88%

TOCA Touring Car



INFO

Wydawca:	Codemasters
Producent:	Codemasters
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

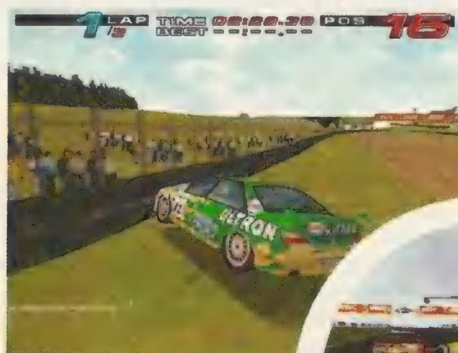
Codemasters byli znani przede wszystkim z doskonałych „Micro Machines". Teraz postanowili dać nam się pobawić nieco większymi samochodzikami i nieco bardziej profesjonalnie. „TOCA Touring Car Championship" jest grą, która naprawdę kopie.

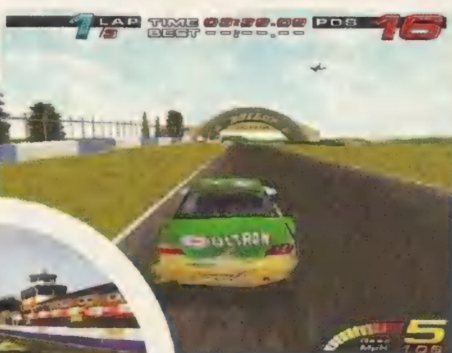
Do ostatniego zdania dopisz sobie: albo Ty kopniesz. Ze zgryzoty i w kalendarz... ale nie zmieniajmy tematu i nie wyprzedzajmy faktów. Na wszystko przyjdzie czas. Jeżeli nie lubisz „rysunkowej" grafiki „Screamer Rally", powinieneś zastanowić się poważnie nad zakupem tej pozycji. „TOCA" bowiem wypełnia pewną lukę w grach rajdowych – wszak „Nascar Racing" jest już zbyt stary, by można się przyznawać do grania w niego! Ale o co tu chodzi? TOCA jest nazwą federacji „samochodziarzy", w ramach której rozgrywają się różne zawody, w tym tytułowe Touring Car. Jest to taki brytyjski odpowiednik Nascara czy Daytony. Poza Tocą takie wyścigi rozgrywa też federacja ogólnobrytyjska, można rzec, narodowa. Są więc one „państwowe". Jak wszyscy (nie)wiemy, tego typu zawody składają się z wielu przejechań jednego toru. Dobra, koniec ględzenia, zajmijny się najnowszym dziełem Codemastersów. A jest czym...



Sporo pracy

włożyli „mistrzowie kodu" w opracowanie swojego produktu. W „TOCA TCC" możemy bowiem znaleźć aż dziewięć tras, przy czym ostatnie siedem (!) jest dostępnych tylko po przejechaniu pierwszych dwóch w „tournament mode". Grać też można w „Time Attacku" i „Single Race", ale wiadomo że medale wirtualne można zdobyć tylko w tym pierwszym trybie. W grze jest sporo samochodów, wszystkie je teraz wymienię, bo jest ich mniej niż „ljetawcow" w „Fighters Antology". Oto teraz zapodam ich nazwy i pokrótce scharakteryzuję każdego, jako że w tę grę grałem naprawdę długo. A więc: Peugeot 406 – samochód, który może mieć (prawie) każdy z naszych dorosłych Czytelników. Mimo iż francuski, to zachowuje się całkiem dobrze na torze, owszem, nie jest może jakąś arystokracją, ale od biedy wystarczy... zwłaszcza, jak ktoś taki ma w domu, to sądzę, że raz czy dwa sobie z przyjemością nim przejedzie po torze. Następnym wózkiem jest Renault Laguna. Też niezbyt rzadki okaz, zresztą, jak się zara(z) okaże, jak wszystkie. Wóz ten charakteryzuje się dość słabą przyczepnością do toru, natomiast, paradoksalnie, jest świetny w warunkach śniegowych i deszczowych. Audi A4, świetny acz niezbyt już nowy samochód, lekko tylko różni się od osiągów samochodu Naczelnego :-). Średnia prędkość maksymalna, ale za to rozsądne przyspieszenie i doskonała przyczepność czynią go dobrym wozem na trasy kręte, jak np. druga. Volvo S40 – taki samochodzik mógłbym mieć. Na czarnym rynku kosztuje 30 000 zł (tyle, co taki fajny jedenastometrowy Cadillac z TV, barkiem, itp.). Do kupienia za grubą kasę. Dobry, aczkolwiek zbyt delikatny. A może sprawia tylko takie wrażenie? Nie jeździłem nim zbyt dużo, albowiem jakoś nie mogłem się do niego przekonać. Vauxhall Vectra – wyprodukowany przez Opla, a zmodernizowany przez zakłady Opla w Vauxhall. Przerobiony samochód spotykany dość obficie na naszych drogach. Ma niesamowitego kopa, zwłaszcza jego wersja 4-litrowa. Jeździłem wersją kombi i sądzę, że po prostu wymiatała. W grze jest czterodrzwiowa Vectra, ale ma wszystkie zalety znane mi ze zwykłej, niewirtualnej jazdy. Polecam, aczkolwiek trochę masywnie wygląda. Silnik nadrabia wszystko. Skoro już o silniku mowa, to Honda Accord też się najgorszym nie może pochwalić. Jest dość wysokiej jakości – wspaniały dla początkujących. A jak pięknie mu odpada klapa od silnika przy zderzeniu z jakąś masywniejszą przeszkodą... Wreszcie, że zacytuję nieżyjącą konkurencję, last but not



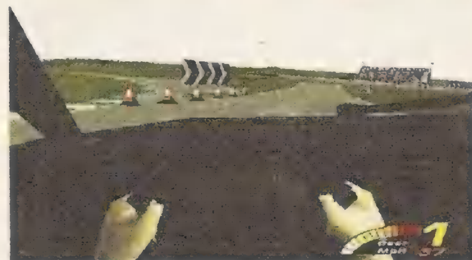






Championship





least – Nissan Primiera. Też bardzo fajny, aczkolwiek ma strasznie wolne „dojście", jak jedna moja oziębła znajoma ;-). Ostatnie dwa autka mogą być trudne do uzyskania, albowiem w zależności od wybranego typu gry są one dostępne, albo ich nie ma i widać tylko ślady po zbyt intensywnym ruszaniu sprzed garażu.

Śnieg, Śnieg, Śnieg...

jak to śpiewała pewna grupa o nazwie podobnej do innego zjawiska atmosferycznego, „Ciężka jest praca stróża, gdy śnieg prószy". Tu mamy małą różnicę: nie stróż, a kierowca. A poza tym zgadza się, aczkolwiek i biały puch można zamienić na wiele innych utrudnień przygotowanych przez programistów: deszcz (brr!), wichura, grad i takie tam. Oczywiście, jest też możliwość jazdy z bezchmurnym słoneczkiem na niebie, ale co to za zabawa? Samochód przy dużych prędkościach lubi przy najmniejszym i choćby najlżejszym przekręcie kół wpadać w koszmarny poślizg, który z reguły kończy się na bandzie, na płocie, na innym samochodzie lub w baaardzo płytkim (!) bagnie. Na karoserii widać wgniecenia, co, jak Bóg (i Red. Odpowiedzialny) da, będzie można zobaczyć na screenach. Szybki pękają, słowem ten aspekt jest dopracowany. To się rzadko spotyka, więc lecą dodatkowe punkty do metki. Grafika wymaga, niestety, WIEEEELKICH mocy obliczeniowych. A w każdym razie HiRes i max detali. Bo ofkorz grać można i w VGA bez nieba, napisów na samochodzie, ale w takim wypadku – czy Stunts nie są lepsze? Generalnie przyczepiłbym się tylko do wszelkiego rodzaju opadów – gdy stoję, padają pod takim samym kątem na szybę, co podczas jazdy. A nie powinny. Dźwięk, a zwłaszcza muzyczka (CD Audio), jest doskonały. soundtrack ma tylko jedną wadę – jeśli jedziesz długo, to on się kończy. I nie odtwarza od początku, niestety... musisz znosić nieco monotonne i nie do końca realistyczne odgłosy pracy silnika i pisk opon. Skoro pamiętam: opony oczywiście zostawiają ślady na podłożu, ale, niestety, brak jest hamulca ręcznego. Takie graficzne – że znów przeskoczę na inny temat – bajery, jak zapalanie świateł tylnich podczas hamowania są już standardem i nie warto o nich wspominać.

Gracze Kompjuterowi

są na poziomie średnio rozwiniętego debila, albo super guru szosowego. Wszystko można sobie „zkastomizować", jak to mawiała pewna nauczycielka informatyki. Niestety, tak jak i np. w „Ultim@te race" mają kretyńską tendencję do przeszkadzania i obijania się o samochód. A efekt takiego odbicia jest nad wyraz nieprzyjemy – odbijasz się od przeciwnika, wypadasz z trasy, poślizg i jesteś 10s do tyłu. W najlepszym wypadku, a oczywiście bywa gorzej. Przy ruszaniu, na początku wyścigu, jest pięknie: kilkanaście samochodów i cztery klatki na sekundę są najlepszym efektem, jaki kiedykolwiek widziałem. Natomiast pewne zdziwienie moje wywołał fakt, że gra (w wersji testowanej przeze mnie) poza supportem do 3Dfx i PowerVR (będzie ich więcej) wykorzystywała... Virge! Co prawda dopalenie w porównaniu z renderingiem software'owym było naprawdę nieznaczne, ale już za to ocena idzie nieco w górę. Ile jest przecież osób, które o Voodoo mogą tylko pomarzyć, a Virge kupując myśleli, że to wystarczy? Chwała kodemastersom za tę możliwość!



Hard-Wear

Jak to piszą „skejci"... Minimum sprzętowe na płytce było tak podane: „Pentium 166 i 3Dfx... these are not the final specs". W siedzibie twórców powiedzieli, że gra da się uruchomić na Pentiumie 75, ale jaka to przyjemność z grania w wersję VGA? Naprawdę, grafika wtedy jest żałosna. A kiedyś robili takie cuda w LoResie, że SVGA żadna nie była potrzebna. Cóż, „dziś sam jestem dziadkiem" i serce mi bić przestaje, gdy widzę takie rewelacje. No, ale i tak prędzej czy później będziemy wszyscy mieć w domach Alphy-AXP 500 MHz, chłodzone ciekłym azotem. Pozostaje mieć nadzieję, że albo Codemasters obniży „nieco" wymagania techniczne, albo ceny będą spadać na r...ufę.

CeFeK-V4

Grafika 84% Grywalność 79%
Oryginalność 60% Dźwięk 80%

Jeżeli nie lubisz „rysunkowej" grafiki „Screamer Rally", powinieneś zastanowić się poważnie nad zakupem tej pozycji.

WERDYKT **86%**

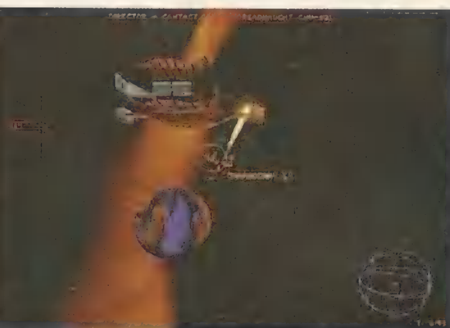
I-War

Nawet największym fanom Gwiezdnych Wojen może się po pewnym czasie znudzić granie „X-Wing vs Tie Fighter", a do wydania „Wing Commander: Prophecy" zostało jeszcze trochę czasu. Co w tym wypadku powinien zrobić maniak kosmicznych symulacji? Zahibernować się i przeczekać? Nie! Jak najszybciej kupić sobie „I-War"!

INFO

Wydawca:	Ocean
Producent:	Partical Systems
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95





Już intro zrobiło na mnie bardzo dobre wrażenie. Było tak długie, że ze trzy razy myślałem, że już się kończy, a mimo tego oglądając je wcale się nie nudziłem. Aby było śmieszniej, nie występują w nim żywi aktorzy, tylko tworzone na komputerze postacie. Są jednak wykonani w taki sposób, że ludzie z krwi i kości nie odegraliby tego lepiej. Cóż... podziwiając intro i mając za sobą doświadczenie nabyte podczas oglądania niezliczonych ilości filmów science-fiction przez cały czas wiedziałem co stanie się za chwilę. Prawie cały czas. Zakończenie demka zupełnie zbiło mnie z tropu. Nie będę zdradzał o co chodzi, lecz jestem prawie pewien, że Wam też mowę odejmie.

Cała fabuła jest nieco zagmatwana, lecz postaram się streścić Wam o co w „I-War" biega. Jest rok któryś tam, ludzkość rozlazła się po kosmosie i o dziwo nie trafiła jeszcze na zielone ludziki. W tej chwili można by się zastanowić, co w tak spokojnym świecie mógłby robić żądny krwi gracz. Otóż kilku (tysiącom) obywateli było za dobrze, więc postanowili się zbuntować. Przez ponad pięćdziesiąt lat prowadzą wojnę podjazdową przeciwko imperium ludzkiemu zwanemu też Commonwealth. W sumie przypomina to nieco Gwiezdne Wojny, lecz tym razem to właśnie imperium jest tymi dobrymi. Grę zaczynamy jako zupełnie zielony oficer floty kosmicznej Commonwealth. I od razu nietypowe zadanie - polega ono na pozyskaniu statku dla siebie. Tak tak, pozyskaniu. Z powodu problemów finansowych marynarki część rozpoczynających karierę załóg musi przekopywać się przez różne pobojowiska w poszukiwaniu jednostek nadających się do naprawy. My, oczywiście przypadkiem, natrafiamy na lekko (czyt. kilka przestrzelin i brak modułu dowodzenia) uszkodzoną korwetę Dreadnaught CNV 301 (wiadomość dla nie kojarzących: to ta z intra). Co było potem nie powiem, bo nie mam zamiaru psuć Wam zabawy, więc dalej radźcie sobie sami.





Teraz przedstawię pokrótce co ma pod maską kierowany przez was statek. Jest to zadziwiająco zwrotna bestia o zadziwiająco małej załodze (cztery osoby) i zadziwiająco szerokim wachlarzu zastosowań. Jest uzbrojona w dwa działa o niewymawialnej nazwie (jedno wycelowane do przodu, drugie do tyłu) i tyle samo wyrzutni kierowanych pocisków (ustawionych podobnie do dział). „Guny", których przyjdzie Wam używać do pewnego stopnia będą namierzać się automatycznie na cel, a standardowe rakiety należą do tych z rodzaju „odpal i zapomnij". W krytycznych sytuacjach przez naciśnięcie F11 będziecie się mogli odłączyć od kadłuba i latać samym mostkiem. O ile są misje, które tego wymagają, o tyle zaręczam, że latanie nie uzbrojonym i prawie nie opancerzonym pyłkiem w samym środku kosmicznej batalii nie należy do rzeczy, które tygrysy lubią najbardziej. Teraz wypadałoby zająć się ogólną charakterystyką „I-War".

Zacznę od grafiki, która z pewnością należy do gatunku tych lepszych. (swoją drogą, gorsze nie mają już prawa bytu). Każdy statek jest dopieszczony do najdrobniejszych szczegółów, widać nawet grafitti pokrywające maszyny rebeliantów. Zniszczone statki i inne obiekty potrafią jeszcze przez chwilę dryfować w próżni, by po chwili zmienić stan skupienia na nieco bardziej lotny. Eksplozje to niestety tylko żółte kreski rozchodzące się w różne strony, nie są więc może spełnieniem marzeń piro-



mana, ale i tak nie wyglądają tak tragicznie. W przeciwieństwie do innych symulatorów, planety to nie tylko bajery migające w tle, ale prawdziwe ciała niebieskie, których można używać jako punktów orientacyjnych, a przy wyjątkowej niezdarności kapitana można się nawet z nimi zderzyć. Dźwięk nie jest zachwycający. W czasie misji nie towarzyszy nam skoczna muzyczka, a wszelkie inne dźwięki (jak chociażby wybuchy) są raczej przeciętnej jakości. Bardzo natomiast spodobał mi się sposób, w jaki prowadzone są rozmowy, gdyż łatwo można zauważyć, że nie są odczytywane przez automat i po prostu słychać emocje w głosach bohaterów gry.

Skoro odwaliłem już sprawę oprawy graficzno-muzycznej, to postaram się Wam teraz przybliżyć prawa, jakimi rządzi się świat „I-War", po to byście nie przeżyli takiego szoku, jak ja. Engine lotu jest tu o wiele bliższy realizmowi niż w jakiejkolwiek innej grze, więc na początku możecie czuć się nieco nieswojo. Przygotujcie się wcześniej do tego, że Wasz statek po wykonaniu ostrego skrętu przy dużej szybkości, będzie sobie jak gdyby nigdy nic leciał bokiem. Przez cały czas, gdy będziecie znajdować się w ruchu na ekranie, zobaczycie przesuwające czerwone krechy. Przez pierwszych kilka misji doprowadzały mnie one do białej gorączki, lecz później doceniłem ich wartość, gdyż okazują się być bardzo pomocne przy określaniu kierunku, w którym obecnie się leci (wbrew pozorom nie jest to takie proste). Jak już się zapewne domyśliliście, początki gry na „I-War" nie będą łatwe (ja sam w misji treningowej rozbiłem się na drugiej „bramce"), ale nie martwcie się — po kilku godzinach na pewno poczujecie bluesa i będziecie w stanie wykonać manewry podobne do tych z intra. Ogólny realizm zaniża trochę fakt, że po odniesieniu ogromnych uszkodzeń można po niespełna dwóch minutach znów wyglądać jak nowo narodzony, ale wróg raczej rzadko daje czas na naprawę. Co się tyczy sztucznej inteligencji, to nie mam je nic do zarzucenia. Piloci sterowani przez komputer będą atakować nas w grupach, a kiedy ich maszyny doznają poważnych uszkodzeń, będą się starali uniknąć walki i dokonać napraw. Bardzo dobrze w „I-War" spisuje się autopilot, bez którego przejście już w pierwszej misji byłoby niemożliwe. Bezbłędnie omija wszelkie przeszkody (to znaczy, że usiłując przelecieć z punktu A do punktu B nie będziecie musieli się martwić o to, że autopilot może próbować przelecieć przez środek jakiejś planety), a wszystkie manewry wykonuje bardzo sprawnie i nie ma mowy o ślimaczym tempie. Szkoda tylko, że nie potrafi sterować uzbrojeniem, ale wtedy gra byłaby chyba trochę zbyt łatwa. Grając na „I-War" po prostu nie można się nudzić. Każda misja pełna jest zaskakujących wydarzeń, a zadania nam powierzone, nigdy się nie powtarzają.

Dzięki świetnej fabule i oprawie jest niesamowicie wciągający, więc zanim go odpalicie, przygotujcie się na dużą dziurę w życiorysie.





Moim zdaniem „I-War" jest tak samo dobry, jak dwa ostatnie „Wing Commandery" czy „XvT". Mimo to obawiam się, że nie odniesie podobnego sukcesu. Dlaczego? Ponieważ obie te serie mają już swoją renomę i ludzie prędzej kupią kolejny dodatek do ukochanej gierki niż zaryzykują nabycie czegoś nowego. Że takie ryzyko czasami się jednak opłaca, przekonałem się na własnej skórze dzięki produktowi Partical Systems.

Captain Kayackash

Grafika 90% Grywalność 93%
Oryginalność 90% Dźwięk 78%

Jeżeli podobała Ci się seria Wing Commanderów, to „I-War" po prostu zwali Cię z nóg. Dawno nie widziałem czegoś równie dobrego.

WERDYKT 90%







Tomb Raider 2

INFO	
Wydawca:	Eidos
Producent:	Core Design
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Z zazdrością patrzyłem na naszych redakcyjnych wesołków rozkoszujących się pełną wersja konsolową sequela do jednej z moich ulubionych gier. Co gorsza miałem wcześniej okazję pograć w wersję beta i z zapartym tchem czekałem, na pełnego „Tomb Raidera II".

Po długich i bezsennych nocach, spędzonych na przemyśleniach o tejże wersji, którą mogłem zabrać po cichutku od dystrybutora, bo na pewno zanim by się kapnęli, ja byłbym już daleko, przy moim PC. A ja głupi... No, ale już na szczęście pełna wersja znalazła się na moim biurku, ja jakoś powstrzymałem swe zapędy na tyle, że konsolowi koledzy jeszcze żyją. Oto moje wrażenia na gorąco. Otwieram tylko butelkę whisk... o przepraszam. Stawiam sobie kubek gorącej herbaty i siedząc w ciepłych kapciach przy kominku zaczynam moją gawędę. Myślę, że mogę Wam darować całe wprowadzenie, bo to znajdziecie w moim preview z numeru 11/97. Skoncentruję się raczej na tym czego tam nie napisałem. A jest tego trochę, bo siłą rzeczy pisząc preview mam możliwość grać w grę przez stosunkowo krótki okres czasu. W momencie zaś gdy dostałem w łapy pełną wersję mogłem siedzieć nad nią dzień i noc. Z tej możliwości zresztą chętnie skorzystałem. No i oto, co z tego wyszło. Po pierwsze zauważyłem coś czego nie widziałem wcześniej w tak dużej skali. Już od samego początku gra ma takie tempo akcji, jak najbardziej dynamiczne fragmenty części pierwszej. A tu im dalej wchodzimy w dane lokacje, tym szybciej wszystko się dzieje, na tyle, że właściwie trzeba działać intuicyjnie, a przy okazji wykazać się naprawdę niezłym refleksem. Akcja bardzo często przypomina tę znaną z dobrych filmów sensacyjnych. Od razu nasuwa mi się tu Indiana Jones, z tym że jesteśmy tu mniej niż biernymi obserwatorami, bo Lara jest zależna od naszych poczynań na klawiaturze, a jednocześnie mniej niż czynnymi uczestnikami, bo porażki bohaterki (np. zmiażdżenie z dwóch stron przez naszpikowane kolcami ściany), są w znikomym stopniu odczuwane przez nas fizycznie. W porównaniu do części pierwszej, wszystko jest oczywiście dopracowane graficznie kilka razy lepiej, chociaż muszę jednocześnie stwierdzić, że jak dla mnie czasami (podobnie jak w „TR I") kamera zatrzymuje się w bardzo dziwnym miejscu, do tego stopnia, że widzę pięknie profil Lary... i nic poza nim. Ja nie twierdzę, że nie lubię patrzeć na panią archeolog, wręcz przeciwnie, ale czasem wolałby zobaczyć krawędź przepaści, którą ma ona sforsować. Ale sam wygląd choćby oklepanej już Wenecji, jest po prostu zachwycający. Aż nie chce się wierzyć, że tak naprawdę to Wenecja pełna jest gnijących murów, zacieków i brudu. Tu wygląda to na tyle wspaniale, że aż chce się wyjść z kina... przepraszam, naturalnie, że aż chciałoby się tam być. Może gdyby nie weseli panowie w karnawałowych maskach, z gnatami w łapkach i nader celnym okiem. Albo bydlaczy skinheadzi z dobermanami przy nodze. Jasne, że Larze nic nie jest straszne, ale powiem szczerze, że czasami bywało tak, że musiałem podchodzić do danej przeszkody dobrych kilka razy. I w duchu dziękowałem też













twórcom za opcję savegamów, bo często oszczędzała mi żmudnego przechodzenia bardziej skomplikowanych fragmentów po raz nie wiadomo, który.

Jak to w „Tomb Raiderze" bywa, spotykamy tu zagadki typowo zręcznościowe, jak i takie, w których bez pomysłu nie osiągnie się dokładnie nic. Jest to jedna z cech tego programu, która sprawiła, że wytatuowałem sobie portret Lary na lewej dłoni. Bolało, jak diabli, ale warto było. Od strony graficzno-estetycznej, a dodatkowo zręcznościowej przed odpaleniem właściwej gry polecałbym opcję Lara's Home, która to umożliwia przeprowadzenie specjalnego treningu zręcznościowego, podczas którego łatwo można nabrać wprawy w panowaniu nad ruchami naszej bohaterki w sytuacjach krytycznych, możemy wyczuć reakcje klawiatury takie jak np. kiedy należy przycisnąć klawisz odpowiedzialny za skok, aby nasza dziewczynka wcelowała dokładnie na kamień, a nie w przepaść przed lub za nim. Wbrew pozorom, nie jest to takie głupie.

Gdy opanujecie sterowanie panią archeolog, proponuję obejrzeć jej dom. A jest na co popatrzeć. Mamy tu np. pokój do odsłuchu muzyki ze sprzętem quadro, który zresztą w tym pomieszczeniu, przy rozstawionych symetrycznie głośnikach, dawać musi naprawdę oszałamiające rezultaty. Niestety, muzyka to dość drażliwy temat, bo w „Tomb Raider II" podobnie zresztą jak w części pierwszej po prostu jej nie ma, co jak dla mnie jest rażącym niedopatrzeniem. Ale za to w domu jest też i basen tak piękny, że na wspomnienie o nim do dziś czuję jeszcze ból szczęki, będący na szczęście już tylko wspomnieniem tego, jak gruchnęła mi o podłogę, po tym jak go zobaczyłem. Coś tak pięknego, że chyba za (dobrych) kilka lat, jak już będę budował swój dom, sprawię sobie coś w tym właśnie stylu. Co do przeciwników to zmieniło się tu naprawdę wiele, podobnie zresztą, jak w kwestii broni. Mamy tu skorpiony, niemiłe ryby (zwyrodniałe gupiki?), myszy (?), tygrysy i przede wszystkim ludzi. Co prawda są oni ciency jak barszcz, ale zawsze to ludzie. Pomysł psów skojarzył mi się z „Quakiem", ale pewnie tylko tak mi się głupio wydawało. Dla odmiany kwestia broni to znane już pistolety, strzelba, ale i karabiny typu UZI, a nawet M-16. Często używać trzeba zarówno medipacków, jak i flar, bez których po prostu czasami naprawdę zupełnie nic nie widać. I nic tu nie da regulowanie monitora...

Ale myślę, że cokolwiek bym Wam nie napisał i tak nawet w jednej czwartej nie odda to tego, co przeżyjecie sami grając w „Tomb Raidera II", który jest obecnie jednym z moich faworytów do trofeum im. Slaughtera przyznawanego grze roku. ***Tycjan***

Grafika 89% Grywalność 90%
Oryginalność 86% Dźwięk 51%

Jeśli jeszcze nie jesteś zapisany do fanklubu Lary gwarantuję, że po zagraniu w „TR II" zostaniesz jego bardzo gorliwym członkiem.

WERDYKT 90%

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95



FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP

Piłek nożnych na rynku jest pod dostatkiem, jednak produkty kanadyjskiej firmy EA od zawsze cieszyły się dużą popularnością wśród graczy.

Oto masz przed sobą czwartą już część serii, tym razem z numerkiem 98 i dopiskiem „Road to World Cup". Od dawna firma EA utrzymuje duży poziom realizmu z jednoczesnym dopracowaniem elementów „wykończeniowych".

Opcje, multum Opcji

Po bezproblemowej instalacji, naszym oczom ukazuje się ekran z opcjami. Starzy wyjadacze nie będą mieli kłopotów, pozostałych czekają godziny przekopywania się przez dziesiątki ustawień. W grę można grać na kilka sposobów. Zaczynając od gier towarzyskich, treningów (kilka elementów, w tym karne, wolne, mecze treningowe), serii rzutów karnych, a kończąc na rozgrywkach ligowych (do wyboru autentyczne drużyny z 11 najlepszych państw) i eliminacjach do Mistrzostw Świata (wszystkie trzy rundy). A co dopiero, gdy zaczniemy mieszać w ustawieniach technicznych (głośność muzyki, efektów, komentarza, wyświetlanie napisów, wyników, czasu, skanera) lub w przepisach (spalone, faule, zmęczenie zawodników, wrażliwość sędziego itd.).

Zostań menedżerem...

Kilkanaście rodzajów ustawień zawodników, zróżnicowane taktyki, rozbudowany rynek transferowy, nieprzebrana liczba tabel ze statystykami i wynikami dają niewątpliwą przyjemność bycia „gościem" w światku wielkiej piłki. Co ciekawe, na mecze mają wpływ jeszcze inne czynniki, m.in. pogoda (słoneczna, deszczowa, mglista, zimowa) i wygląd stadionu. Ponadto jest mnóstwo drużyn klubowych i większość państwowych – dzięki liczbie tych ostatnich mamy szansę doprowadzić wybraną reprezentację na mistrzostwa we Francji (drodzy gracze, zlitujcie się nad polską reprezentacją i chociaż w grze pozwólcie zaznać radości zwycięstwa). Z założenia jest to jednak symulator piłki nożnej, a nie menedżer.

Wykonanie

Każda kolejna pozycja ze stajni EA jest coraz lepiej dopracowana. Zmienia się sposób prezentacji zawodników (wreszcie są to teksturowane obiekty), którzy teraz poruszają się trochę lepiej i bardziej naturalnie (według mnie, w dalszym ciągu biegają trochę sztywno). Poprawie uległ sposób prezentacji stadionów. Przed meczem możemy przyjrzeć się obiektowi dzięki krótkiemu filmikowi FMV, ale także podczas rozgrywki wygląda on dużo lepiej (publiczność przestała być tylko płaską tapetą nałożoną na trybuny). Warto też zwrócić uwagę na kilka ciekawych ustawień kamery, które odpowiednio skonfigurowane potrafią dać naprawdę szerokie doznania estetyczne (ale to zabrzmiało ;) Gorzej ma się sprawa z animacją zawodników podczas gry.





Posłuchaj sobie...

Tym razem programiści się popisali i umieścili w grze kilka wpadających w ucho melodii i trochę niezłych sampli towarzyszących rozgrywce. Sprawozdawca mówi płynnie i wyraźnie, ale nie dorasta temu z „NHL '98", który pokazuje prawdziwe mistrzostwo. Podobnie jest z efektami podczas meczu. Rozumiem, że hala hokejowa różni się od boiska piłkarskiego, ale dla mnie jest za cicho, za spokojnie.

Zmora pecetowa...

Tak, drodzy Czytelnicy, chwila prawdy nadeszła. Bez akceleratora z kośćmi Voodoo, możesz zapomnieć o graniu. Na P166, 32 MB RAM i kartą Matrox Mystique (4 MB) gra wyciąga około 5 klatek na sekundę. Nie pomaga nawet odłączenie wszelkich efektów muzycznych, zmniejszenie liczby detali i inne siupy – bez Monstera nie inwestuj w grę ani grosza.

Ponadto warto zaznaczyć, że bez wynalazku pana Billa G.(Win 95) nie odpalisz gierki.

Zady i walety

Największą wadą są oczywiście wymagania. Kolejną, jest dziwny wygląd piłkarzy – wszyscy bramkarze mają czupryny takiej wielkości, jakby uderzył ich piorun, a cała rzesza czarnoskórych piłkarzy kąpała się w bielince. A szlag mnie trafił, gdy okazało się, że Asprilla (napastnik Newcastle Utd.) jest blondynem! Nie najlepiej wypada komentarz, który na dodatek rwał się czasami na kompakcie o prędkości 24.

Dla kogo?

Gra ma takie rzesze fanów, że wątpliwe jest, aby cokolwiek ich zniechęciło. Polecam ją wszystkim fanom komputerowej „gały", jeśli tylko ich sprzęt jest odpowiednio szybki. Inni mogą kupić PSX-a i tę samą grę (gra się bardzo przyjemnie), dokupić „potwora" lub zmienić grę.

Baron Jack

Grafika 87% Grywalność 76%
Oryginalność 50% Dźwięk 78%

Dla pecetowych „piłkarzy" pozycja niemalże obowiązkowa.

WERDYKT 84%

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

NBA Live 98

Hej, to znowu ja, Wasz niezłomny recenzent – Szycha. Dzisiaj zajmę się produktem, który powinni pokochać nie tylko wielbiciele koszykówki.... Chodzi mi tu dokładnie o „NBA Live '98".

Firma EA Sports niezłomnie atakuje nas co roku swoimi nowymi, grami sportowymi. NHL, NBA, FIFA to chyba gry znane każdemu miłośnikowi dobrej zabawy... Ale jak wypada nowa wersja w porównaniu do swoich starszych „braci"? Muszę przyznać że bardzo dobrze, ale żeby zauważyć te wszystkie zmiany zachodzące podczas ewoluowania tejże serii, należałoby sięgnąć pamięcią wstecz. Na początku 1995 roku pojawiła się „NBA Live '95". Gra była znakomita pod względem oprawy graficznej i jeszcze lepsza pod względem muzycznym. Toteż nie dziwił fakt, że stała się hitem. Potem przyszedł czas na „NBA '96", który był krótko mówiąc słaby. Owszem świetna muzyka (jak zwykle), ale grafika taka jakaś dziwna i niemrawa... Nastał rok '97 i NBA znowu uderzyło w nasze ekrany. Ta część (chyba już trzecia) była najbardziej efektowna pod względem audiowizualnym. No, ale rozgrywka pozostawiała wiele do życzenia: przeciwnicy jacyś mało inteligentni, a obrona sterowana przez CPU była po prostu do d... „NBA Live '97" zachwyciło mnie na kilka tygodni, po czym odstawiłem ją na półkę. Ciągle tylko narzekałem, że tak naprawdę, fanatyk koszykówki nawet nie ma żadnej porządnej gierki na PC. I zagłębiałbym się w tej swojej melancholii, gdyby nie fakt, że zbliżał się rok '98 i nowa edycja NBA. I w końcu jest! Gierka pojawiła się na naszych spragnionych krwi... err.. chyba koszykówki komputera i od razu zabiła mnie!



Po instalacji programu, setup spytał się mnie czy chcę używać 3Dfx. Niewiele się namyślając, odpowiedziałem oczywiście twierdząco na zadane mi pytanie. Odpaliłem grę i... moja kochana szczękusia uderzyła z takim impetem o blat stołu, że wgniecienie mam jeszcze do dziś... Sekwencja animowana rozpoczynająca grę jest po prostu genialna! Tak doskonale zmontowanego teledysku nie widziałem już dawno. Wspaniałe, rzec można fantastyczne wsady najlepszych koszykarzy i dolatująca do naszych uszu hardcore'owa muzyka dobitnie podkreśliły klimat gry. Po prostu czad! Po kilkakrotnym obejrzeniu intra, przystąpiłem niezwłocznie do gry. Na pierwszy ogień poszedł od razu setup gierki. Możemy tu praktycznie zrobić wszystko, np. zmienić dane dotyczące grafiki, dźwięku czy samych reguł gry. Standard, jak w poprzednich częściach. Oczywiście naszym „grzebaniom" w setupie przygrywają świetne hip-hopowe i funkowe kawałki. Po prostu klimat jest nieziemski. Co dalej? Ano możemy sobie wybrać rodzaj rozgrywek: Exibition, Championships czy League. Ja sobie wybrałem exhibition, bo już nie mogłem się doczekać, jak zobaczę sam mecz. Pierwsze co zrobiłem, to sprawdziłem czy są już może Michał J. i Karol C. Niestety, – nie ma ich nadal w składach. A szkoda. No dobra, przecież taki mały szczegół nie wpłynie nam na samą grywalność tegoż produktu, ponieważ jest ona świetna! Gdy odpaliłem mecz, babrząc się uprzednio w tych wszystkich setupach, moje podniecenie sięgnęło zenitu! Supergrafika – nareszcie obsługa 3Dfx! Pięknie renderowane w czasie rzeczywistym postacie zawodników z jeszcze drobniejszymi szczegółami, reflektory połyskujące ponad całą halą, zmieniające się billboardy reklamowe – to jest to! Nareszcie to chodzi już w miarę rozsądnie (czytaj: koło 20-25 fps.) w rozdzielczości 640x480 z 65 tys. kolorów. Jedyna wada to nadal „płaska" publiczność, ale tym razem wygładzona w zupełności przez akcelerator, który daje złudzenie jej trójwymiarowości... Tyle o grafice, która jest dobra i wątpię, aby mogła być jeszcze lepsza. Dźwięk jest również doskonały. Świetne odgłosy dochodzące z parkietu, dopingująca nam muzyka i wreszcie upragniony, szalejący komentator. Wydaje mi się, a właściwie to jestem pewien, że w poprzednich częściach NBA nie było komentatora. Tutaj za to jest i szaleje na maxa – teraz można się poczuć jak na prawdziwym meczu... Jak zwykle po drugiej kwarcie mamy możliwość sprawdzenia różnych statystyk i obejrzenia występu panienek dopingujących „nasz" zespół. Filmiki są jeszcze lepsze niż te w „NBA '97". Jednak autorom udało się zrobić jedno – naprawić błędy w realizmie rozgrywki, od któych aż roiło się w porzednich częściach. Chwała im za to! Teraz już nie mamy dziwnych przepychanek między kozłującymi piłką a obrońcami... Oprócz meczów, których notabene mamy od cholery do rozegrania, możemy zostać trenerem składu. Możemy też zrobić sobie „Dream Team" i gnębić komputer oraz... kolegów. No, ale po co ja to piszę, przecież to wszystko było już w porzednich edycjach...



Czas na podsumowanko. Jest ona po prostu świetna. Ci, którzy grali w porzednie części, muszą nabyć tę gierkę. Natomiast Ci, którym nie podobały się porzednie części także muszą nabyć tę gierkę... Jaki z tego morał? „NBA Live '98" to giera dla wszystkich choć trochę lubiących kosza. Gorąco polecam!

Szycha

Grafika 87% Grywalność 80%
Oryginalność 70% Dźwięk 90%

Kolejna edycja znanej (i lubianej) koszykówki nie tylko dla jej zagorzałych wielbicieli...

WERDYKT 88%

Warhammer: Fin

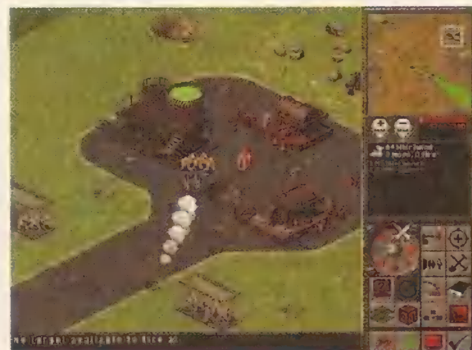
INFO	
Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Styczeń
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Jako zaprzysięgły warhammerowiec „walczyłem rękami i nogami" o przyzwolenie Naczelnego na zrecenzowanie strategii opartej na systemie Warhammer 40000. Po długich bojach wreszcie udało mi się postawić na swoim i teraz jestem pewien, że warto było trochę się pomęczyć!



Zanim zajmę się grą powiem parę słów o samym Warhammerze. Mało kto nie słyszał dziś o firmie Games Workshop, która stworzyła wszystkie odmiany Warhammera. Jeśli mnie pamięć nie myli, to na początku ukazał się „Warhammer Fantasy Roleplay" – gra fabularna osadzona w świecie będącym odpowiednikiem średniowiecznej Europy, z magią i fantastycznymi stworami. Potem powstał „Warhammer Fantasy Battle", czyli system bitewny osadzony w tych samych realiach (trochę ponad rok temu Mindscape spłodził jego mało udaną komputerową adaptację nazwaną „Warhammer: Shadow of the Hornet Rat"). Wtedy ktoś wpadł na genialny pomysł, aby tą całą, niesłychanie bogatą florę i faunę świata Warhammera przenieść w przyszłość – tak właśnie powstał Warhammer 40000. Dowodziło się w nim pojedynczymi figurkami (wartymi wprost astronomicznych sum) i walczyło z uzbrojonymi w cekaemy i lasery orkami lub elfami. Jednak na świecie było sporo fascynatów „czterdziestki", którym brakowało bitew z udziałem więcej niż kilkunastu ludzików. Aby dogodzić tym malkontentom Games Workshop wprowadził na rynek Warhammer Epic, w którym to zamiast pojedynczych żołnierzy mamy możliwość kierowania całymi oddziałami. Właśnie w oparciu o Epica stworzona została gra „Final Liberation", której poświęcona jest ta recenzja. Poza tymi, które tu wymieniłem istnieje jeszcze kilka innych systemów warhammerowych, ale nie ma tu miejsca aby o wszystkich opowiedzieć. Pora przejść do sedna artykułu.

Tradycyjnie już zacznę od intra, które w porównaniu do tego z „Shadow of the Hornet Rat" prezentuje się wyśmienicie – po raz pierwszy zobaczyłem nie animowaną gębę orka, która wyglądała dokładnie tak, jak ją sobie wyobrażałem. Jednak mimo wszystko intro nie jest jakimś cudem. Po pierwsze ciężko jest się z niego czegokolwiek dowiedzieć, po drugie zaś niektóre postaci poruszają się, jakby im ktoś wsadził kij w... ekhm... nieważne. W sumie cała gra upstrzona jest filmowymi przerywnikami – jedne będą się powtarzać co kilka rund, natomiast inne będziecie sobie mogli obejrzeć po ukończeniu jakiejś misji. Dowiecie się z nich o przebiegu kampanii i o ewentualnych celach w następnych bitwach.





Fabuła „FL" jest – co tu dużo mówić – banalna. Na jakąś zapomnianą przez wszystkich kolonię urządza sobie najazd horda orków. Po krótkiej, aczkolwiek krwawej walce planeta zostaje zdobyta, a prawie wszyscy obrońcy wycięci w pień. W momencie gdy samotne, odcięte bastiony stawiają jeszcze opór najeźdźcom, z odsieczą przybywa korpus Space Marines. Chyba kompletnym nonsensem byłoby, gdybyśmy to nie my mieli nim dowodzić – na szczęście tak się nie stało. Przed nami jest kilkadziesiąt bitew, w których będziemy stopniowo wypierać siły orków, by w końcu kompletnie je zniszczyć.

Teraz przybliżę Wam nieco zasady jakimi rządzi się „Final Liberation", a przy okazji podzielę się z Wami kilkoma własnymi spostrzeżeniami. Na początku musicie stoczyć dwie bitwy mające na celu utworzenie przyczółka. Po ich ukończeniu Waszym oczętom ukaże się mapa planety, na której będziecie mogli pr˜emieszczać swoje armie. Teoretycznie, jeżeli przez prawie cały czas znajdować się będziecie w natarciu, to wróg nie będzie w stanie zorganizować się do tego stopnia, aby spróbować przejąć inicjatywę. Od czasu do czasu można mu jednak pozwolić na taki wybryk i pobawić się w strzelanie do kaczek. Tak na prawdę nie liczcie na to, że będą Was w ten sposób często niepokoić. Każdy region znajdujący się w Waszych rękach będzie zapewniał Wam jakieś dochody. Pieniądze zebrane w ten sposób posłużą do uzupełniania osłabionych oraz tworzenia nowych oddziałów. Walka w „Final Liberation" podzielona jest na tury. Na początku bitwy obie strony posiadają określoną liczbę punktów morale, zależnych od siły armii. Strona, u której ich li-

al Liberation EPIC 40000







czba spadnie do zera przegrywa walkę. Na każdym polu bitwy znajdują się dwa miejsca, po zdobyciu których, co rundę wróg będzie tracił dwadzieścia pięć punktów morale. Szczerze mówiąc całą grę skończyłem nie bawiąc się w ich zajmowanie, tylko koncentrując na niszczeniu pojawiających się sił orków. Każda jednostka ma kilka punktów ruchu – do czego służą nie muszę chyba wyjaśniać. Po wykorzystaniu ich części nie będzie mogła w danej rundzie strzelać. Jeżeli natomiast w swojej rundzie zostawicie określonej jednostce liczbę punktów ruchu wystarczającą do użycia broni, to nie omieszka ona skorzystać z każdej nadarzającej się okazji, aby poczęstować wroga paroma kilogramami ołowiu. Niestety, komputerowy przeciwnik nie imponuje inteligencją. Tu akurat można to potraktować jako uwzględnienie przez autorów gry tragicznie niskiego IQ przeciętnego orka, ale w ten sposób każda bitwa ma zdecydowanie jednostronny przebieg. Teraz pokrótce scharakteryzuję obie biorące udział w konflikcie armie. Oddziały ludzi reprezentują raczej wyrównany poziom. Oczywiście nie można porównywać lekkiej piechoty do Tytana, ale w zasadzie nie ma jednostek, które poradziłyby sobie bez wsparcia innego typu sojuszników. U orków natomiast widać bardzo duże kontrasty między kiepskimi piechurami i pojazdami zwiadowczymi, a ciężkimi i prawie niezniszczalnymi maszynami wielkości sporego budynku, o których ludzie mogą tylko pomarzyć. Te kolosy są w stanie wygrać całą bitwę w pojedynkę, chyba że macie na składzie kilka Titan Warp Missile'ów, niszczących przy pierwszym trafieniu prawie każdą jednostkę na planszy. W „Final Liberation" poza standardową kampanią istnieje możliwość rozegrania pojedynczej bitwy. Ta opcja daje nam wyjątkową możliwość pokierowania również zielonoskórymi. W jednym starciu będzie mogło brać udział do czterech graczy. Każdemu można ustawić liczbę punktów, za które będzie mógł skompletować armię. W czymś na kształt encyklopedii znajdziecie informacje o wszystkich jednostkach występujących w grze. Obecność innych poza ludźmi i orkami ras, stwarza nadzieję, że wydane zostaną dodatki, w których będziemy mogli pokierować lub dokopać siłom Chaosu czy Tyrranidów, a nie gnębić wciąż tych biednych orków.

Mimo średniego wykonania, „Final Liberation" ma w sobie coś, co wciągnie Was bez reszty.

Teraz słów kilka o grafice i muzyce. I jedno i drugie prezentuje niestety przeciętny poziom, a szkoda, bo gdyby były nieco lepsze, to gra przyciągałaby uwagę nie tylko warhammerowców. Wszystkie postacie oraz pola bitew wykonane są dosyć szczegółowo, ale i tak przypominają raczej produkcje sprzed dwóch lat. Bardzo podoba mi się to, że na planszy pozostają ciała i wraki, więc po jakiejś większej strzelaninie można sobie obejrzeć piękne pobojowisko – miodzio! Muzyka jest, jak już wspomniałem, średnia i po paru godzinach staje się tak denerwująca, że trzeba ją wyłączyć. Natomiast odgłosy wydawane przez broń, jak i przez trafionych wojaków wzbudziły we mnie duży entuzjazm. Taki na przykład ork trafiony z boltera pada z wrzaskiem na ziemię, a kiedy nie zdąży jęknąć, daje się słyszeć głośny odgłos przypominający nieco mlaśnięcie (oczami wyobraźni widzę wtedy cały oddział „ozdobiony" jednym z tworzących go do niedawna żołdaków). Gra jest dla fanów Warhammera 40000 tym, czym dla miłośników gwiezdnych wojen był „X-Wing", który przyczynił się do ogromnego wzrostu liczby wielbicieli tejże trylogii i zapoczątkował modę na „StarWarsy". Mam nadzieję, że „Final" spełni podobną rolę w przypadku Warhammera i w najbliższym czasie producenci „kaszlną" różnymi, nieco lepiej wykonanymi jego mutacjami, czego życzę zarówno sobie, jak i Wam. **Kayackash**

Grafika 85% Grywalność 93%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

„Final Liberation" z pewnością nie brakuje zalet, jednak nie jest na tyle efektowna, aby stać się wielkim przebojem.

WERDYKT 89%







Nightmare Creatures

Dziewiętnastowieczny Londyn to mało przyjazne miejsce – zimno, wilgotno, gęsta mgła spowijająca okolice, rzędy obdrapanych budynków, wszędzie przemykają szczury. Miejsce wprost idealne dla zwariowanego naukowca z twarzą wampira.



INFO

Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**Kalsto**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Nie będę streszczał historii, gdyż od tego jest intro, ale wspomnę tylko, że będziesz musiał poprowadzić jednego ze śmiałków (do wyboru Ignatius lub Nadia) przez miasto i uśmiercić całe zastępy potworów dziwnym trafem wałęsających się po wąskich uliczkach. Różnią się od siebie (bohaterowie, nie potwory, chociaż te też się różnią ;-) nie tylko wyglądem zewnętrznym, ale też sposobem poruszania, wytrzymałością, szybkością oraz kolejnością przedmiotów, jakie mogą zbierać do swojej kieszeni. A tych ostatnich jest naprawdę dużo: kulki leczące, granaty, dynamity, pistolety, fiolki z gazem, pochodnie zapalające, specjalne piły, zamrażające śnieżynki, oślepiające błyskawice itd. Pozwala to na pewne strategiczne podejście do grania, gdyż np. nie warto marnować kilkustrzałowego guna na biednego zombi (którego nie da się w ten sposób zabić). Gra jest tytułem zaliczanym do tzw. action adventure, czyli połączenia przygodówki z bijatyką i strzelaniną. Mimo ogólnego dobrego wrażenia, ma kilka poważnych wad, które powodują znaczne obniżenie grywalności. Zacznijmy od grafiki. Mimo wspaniale oddanego klimatu Londynu czasów wiktoriańskich, grafika nie zachwyca. Bardzo brakuje wygładzania krawędzi, cieniowania itp. Zarówno przeciwnicy, jak i główni bohaterowie wyglądają nieźle, choć kilka klatek animacji więcej na pewno by nie zaszkodziło. Nic natomiast nie można zarzucić otoczeniu – mimo niewielkiej pikselozy, całość wygląda mrocznie, strasznie i zatrważająco. Do tego potwory, które wyglądem przypominają zjawy z najgorszych horrorów o wilkołakach, zombich i diabłach powodują, że przemierzając kolejne lokacje nie tryskasz optymizmem. Do tego dochodzi całkiem dobrze dopasowana klimatycznie muzyka, niezłe, realistyczne (chociaż czy ktoś słyszał odgłosy wilkołaka lub 5-cio metrowego demona?) i mroczne efekty dźwiękowe, co pozwala wczuć się w akcję na ekranie. O ile oprawie gry niewiele można zarzucić, to niektóre pomysły autorów jeśli nie szokują (niestety w tym negatywnym znaczeniu), to z pewnością budzą dezaprobatę. Po pierwsze, ustawienie kamery. Z założenia kamera ma podążać za plecami bohatera, jednak nieraz potrafi skręcać – na nieszczęście, w momentach, gdy dokładność jest szalenie potrzebna (kilka razy straciłem życie wpadając w wodę, bo nie mogłem dojrzeć gdzie znajdował się drugi brzeg. Po drugie, po lewej stronie ekranu umieszczony został pasek symbolizujący czas, jaki minął od zabicia ostatniego potwora. Tylko dlaczego gdy spadnie do zera, zaczyna mi spadać energia, czyżbym był wampirem żądnym krwi??? Po trzecie, wreszcie, mam zastrzeżenia do sposobu poruszania się postaci – jest on skokowy i mało precyzyjny (walka z zombim wygląda jak para tańcząca oberka!). Moim zdaniem dobrze wyważony jest poziom trudności – o ile pierwsze dwa levele przejdzie każdy, to kolejne są coraz większym wyzwaniem, nigdy nie są jednak nie do przejścia. A warto wspomnieć, że gra jest dość wciągająca, gra się bowiem przyjemnie i wczuwa w atmosferę (jeśli nie przeszkadza Ci ten durny, wspomniany wcześniej pasek). Mam więc pewne wątpliwości co do sukcesu tego tytułu. Jednym bowiem podobać się będzie masa zabijania, krwawa jatka, mroczna, cmentarna grafika i z pewnością zaakceptują grę. Inni dostrzegą w niej same wady (grafika za pikselowata, wspomniany pasek, zbyt łatwi przeciwnicy, głupio ustawiona kamera) i odrzucą Nightmare Creatures do pudełka z napisem „wyrzucony pieniądz". Mnie osobiście gra przypadła do gustu i mimo kilku poważnych usterek, miło spędziłem kilka wieczorów jako gość w dziewiętnastowiecznym Londynie, czego i Wam życzę, drodzy Gracze. ***Baron Jack***





Grafika 85% Grywalność 79%
Oryginalność 70% Dźwięk 69%

Ma kilka dosyć drażniących błędów, ale ogólnie to dosyć ciekawa pozycja.

WERDYKT 75%

Pandemonium 2

INFO

Wydawca:	BMG Interactive
Producent:	Crystal Dynamics
Data wydania:	Już jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX, PC(Marzec)
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Ostatnio mamy duży wysyp gier platformowych na naszą Sonkę. Nic dziwnego, gry szybkie, łatwe i przyjemne (jak niektóre kobiety ;-) dają wiele radości graczom. Jeszcze lepiej, gdy dany tytuł kontynuuje tradycję swego poprzednika – jego szansa na sukces wzrasta.



Wielbicielom platformówek nie trzeba przedstawiać pierwszej części opisywanej gry – wraz z „Crashem" była najlepszą platformówką. Teraz przyszedł czas na część drugą. Jak się pewnie domyślacie, nie zmieniono zbyt wielu elementów - w końcu nie zarzyna się kury znoszącej złote jajka. Gra pozostała dwuwymiarową platformówką z niesamowicie ruchliwą kamerą, co stwarza wrażenie (przynajmniej dla oglądającego) trójwymiarowości. Nie zmieniły się też znacząco postacie – znajomi Fargus i Nikki trochę podrośli (Nikki mogłaby śmiało startować w wyborach Miss Mokrego Podkoszulka). Dodano im również nowe możliwości. Teraz, gdy skoczą za nisko, łapią się brzegu platformy i mogą się na nią wspiąć. Mamy także możliwości skakania po linach i przesuwania się po platformach. Są też nowe czary dla Nikki, a Fargus może rzucać swoim patykowatym przyjacielem w przeciwników. Tym, co od razu rzuca się w oczy jest wspaniała grafika. Oprócz dopracowania szczegółów, autorzy zażyli chyba sporą ilość środków odurzających, gdyż wygląd całości jest co najmniej zakręcony. Tła utrzymane są w kolorach różowych, pomarańczowych i zielonych, jednym słowem psychodelicznych. Wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie, wiruje i doprowadza gracza do kręćka. Śmiało mogę stwierdzić, że jest to najbardziej zakręcona, zwariowana, szalona, psychodeliczna platformówka w jaką grałem. Jednym się to spodoba, a inni (ja także) ponarzekają trochę (preferuję spokojne łączki, lasy, jeziorka, chmurki itp.). Nie jest to wada, ale z pewnością coś oryginalnego. Nie najgorzej jest też z oprawą muzyczną - kilka fajnych melodii, sporo sampli tworzą wraz z grafiką nietuzinkowy klimat. Niestety, najgorzej jest z grywalnością produktu. Po pierwsze, poziom trudności jest bardzo dziwnie ustawiony – nie wprawiony gracz będzie miał kłopoty już na drugiej planszy, po czym, gdy wczuje się przejdzie całą grę bez problemu. Mimo znacznego zróżnicowania poziomów, możliwości jazdy czołgiem (!!!) i trzech bossów, gra posiada tylko 14 leveli. Są one dość krótkie i dla weteranów pierwszej części nie będą żadnym wyzwaniem. Obniża to bardzo wartość takiej produkcji, którą można ukończyć w trzy wieczory (tyle czasu mi zajęło przejście całości). Pewną nowością jest umieszczenie tu i ówdzie podpoziomów treningowych. Gdy jakiś element gry ulega zmianie (przesiadka w czołg, odbijanie kul), gra przygotowuje nas do nowych zadań. Nie można też zapominać o levelach bonusowych. Dostęp do nich uzyskujemy, gdy uzbieramy ponad 80% skarbów na danej planszy – podobnie jak w poprzedniej części, jest to szalona jazda na desce i wielki pinball, gdzie Ty jesteś kulką!





Polecam grę tylko fanom serii – jest świetnie wykonana, ale bardzo krótka. ***Baron Jack***

Big thanksy dla Adrianka i Marcinka!

Grafika 85% Grywalność 70%
Oryginalność 69% Dźwięk 72%

Bardziej zakręcona, szalona, psychodeliczna i... krótsza niż pierwowzór.

WERDYKT 70%





G-Police

Zmieszaj atmosferę i wygląd otoczenia „Syndicate Wars" z symulatorem lotu śmigłowca, a otrzymasz jedno z najlepszych połączeń w dziedzinie symulatorów i strzelaniny na PlayStation – grę „G-Police".

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Akcja gry toczy się w roku 2097 (znanym z innych produkcji Psygnosis, zgadnijcie jakich?) na księżycu Jowisza zwanym Calisto. Ludzie skolonizowali go w poszukiwaniu rud cennych metali, ale jak zwykle górę nad wszystkim wzięła ludzka zachłanność i żądza bogactwa. Wielkie megakorporacje walczą ze sobą o prymat w wydobyciu cennych składników, a Twoim zadaniem, jako jednostki sił rozjemczych, jest zażegnanie niesnasek i przywrócenie spokoju. Musisz wypełnić wiele misji, w których będzie trzeba wybić wszystkich, a poza tym wykonywać inne zadania, np. zniszczyć cele naziemne, eskortować ważną limuzynę albo śledzić podejrzanych typków. Misji jest ponad trzydzieści, a dodatkowo można pograć w sekretne (lub dodatkowe jak ktoś woli), do których mamy dostęp po perfekcyjnym przejściu zestawu podstawowych. Warto też dodać, że poruszasz się po miastach (lub dzielnicach), które ograniczone są wielkimi kopułami (wyglądają jak wielka różowa siatka), nie pozwalającymi na wylatywanie poza obszar akcji). Aby nie być bezbronnym w świecie usianym wrogimi jednostkami, autorzy dali możliwość podpięcia naszej maszynie wielu ciekawych broni – od laserów, rakiet (kierowanych lub nie, ze zmiennym zasięgiem) poprzez bomby, działka, aż po miotacze impulsów elektromagnetycznych. Jak widać, na nudę nie można narzekać. To, co decyduje o wielkim powodzeniu gry i o jej atrakcyjności, jest przede wszystkim powalająca grafika. Uwierzcie mi, że czegoś takiego nie ogląda się na co dzień. Zaczynając od wyglądu wieżowców, ulic oraz innych zabudowań, a kończąc na wspaniale dopracowanych jednostkach wroga (wielkie mechy, opancerzone samochody, pojazdy latające, gangi motocyklowe, masywne pociągi, a nawet biedni przechodnie, których także można rozsmarować na chodniku) tworzą doskonałe wrażenie uczestnictwa w akcji. To, co można zobaczyć na dużym ekranie telewizora, to orgia barw, szybka i płynna animacja, super-realistyczne wybuchy oraz genialne efekty świetlne (m.in. znany efekt soczewek odbijających się w świetle, laserów czy też poświaty koło silników rakietowych). To jeszcze nie wszystko, gdyż gra posiada ogromną ilość doskonale renderowanych filmików – od intra poczynając, poprzez przerywniki po misjach aż po zakończenie. Nikogo wtedy nie dziwi objętość gry – 2 CD! Nie można mieć też zastrzeżeń do muzyki i efektów dźwiękowych. Muzyka jest bardzo fajna, pasująca do klimatu i dobrze uzupełniająca akcję na ekranie. Natomiast dźwięk to kawał solidnej roboty – ostre, przestrzenne (Dolby Surround), realistyczne, wgniatające w fotel brzmienie! Całości dopełnia głos pilota pokładowego, który na bieżąco informuje o niebezpieczeństwach, celach misji itp. Mimo, że gra doskonale współpracuje z nowym, analogowym padem Sony, to samo opanowanie sterownia statkiem nie jest najłatwiejsze. Nasz pojazd jest dość skomplikowanym urządzeniem i kierowanie nim, niedoświadczonym pilotom, może sprawić kłopoty. Na szczęście autorzy pomyśleli o nich, umieszczając sporo misji treningowych, które pomogą poznać tajniki sterowania. Nie można też przyczepić się do grywalności produktu – zapewni on kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy i pozwoli na wyżycie się wszystkim graczom spragnionym rozrywki. Polecam więc grę nie tylko fanom symulatorów, ale także tym, którzy cenią sobie dobrą strzelaninę i klimat Cyberpunk. Nie będzie to może pozycja numer jeden w przedświątecznych zakupach (czekają na Ciebie m.in. „Tomb Raider II" i „Final Fantasy VII"), ale warto na nią wydać trochę kasy, tym bardziej, jeśli zagrywałeś się w „Thunderhawka 2" lub „Gunshipa 2000". Po raz kolejny Psygnosis pokazał wielką klasę i udowodnił, że potrafi robić ciekawe gry.

Baron Jack



Grafika 90% Grywalność 79%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

Niesamowita strzelanka z przepiękną grafiką – pozycja nie do pominięcia przez fanów tego gatunku!

WERDYKT 89%

Skull Monkeys

„Skull Monkeys" to gierka o niespotykanej wprost animacji i grywalności. Ta ostatnia cecha jest dla mnie wyznacznikiem jakości.



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Electronic Arts
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra się w to naprawdę super – płynność animacji rewelacyjna, ruch ekranu idealny, słowem wizualna i manualna rozkosz. Jedynie do czego się mogę doczepić to brak jakiegoś większego urozmaicenia terenu. Ciągle ten sam ponury klimat z małpami w tle. Oczywiście z czasem coś tam się zmienia, ale zmiany następują zbyt rzadko. Może w sumie to i dobrze, że liczba przeciwników jest określona, w końcu największą przyjemnością Marchewy jest skakanie. Oj, tak, pod tym względem to mistrzostwo. Łza się wokół kręci i przypominają mi się przepiękne gry na starsze komputery, to były czasy. Widać, że programiści z Dreamworks (Spielberg i spółka) mają Amigi lub grali na nich, bo wiedzą, co to znaczy świetnie złożona platformówka. Gierka wygląda bardzo solidnie – w tle klawe plenery, na głównym planie dużo półek do skakania (zależy od poziomu), piłek do zbierania, przeciwników do rozwałki. Trochę kiepsko, że jeden błąd z małpą i robisz bum, chyba że złapiesz aureolę wtedy możesz popełnić o jeden błąd więcej. Można się jednak wyszkolić i nauczyć wszystkich ich nie skoordynowanych ruchów. Check Pointy, czyli miejsca, od których rozpoczniemy zabawę po niespodziewanym błędzie zaznaczamy skacząc po grzbiecie czegoś w stylu pelikana, wtedy on zrobi Waaauuuuu i już jest OK. Kończymy level, kiedy wskoczymy w dużą kulę, która nas wchłonie. Programiści pomyśleli, aby nikt w grze nie tracił orientacji w terenie, wszystko jest klarowne i każda droga jest dobra. Upadek, czyli błąd w sztuce, nie kończy się totalnym uziemieniem, lecz zmianą trasy. Najważniejsze zalety „Skull Monkeys" to przede wszystkim wspaniałe wyczucie grywalności dobrej platformówki, całkowity brak nerwowości, gra jest absolutnie relaksacyjna i to właśnie lubię. Polecam wszystkim od 4 do 99 lat.

Gruby

Grafika 88% Grywalność 95%
Oryginalność 49% Dźwięk 49%

Co tu dużo mówić – według mnie jest to grana wspaniała i naprawdę z przyjemnością poświęciłem jej swój wolny czas.

WERDYKT **87%**

Wing Over



Wielbiciele walk powietrznych mogą już zawyć z radości. Oto jest, najbardziej czadowy, mocno rozbudowany pojedynek w historii giercomanii.

Samolotów tyle, że nakryjesz się uszami. Biondi i reszta maniaków modelarstwa będzie piszczała przez tydzień, bo wszystkie samoloty są bardzo dokładnie opracowane. Ponadto, każda powietrzna bryczka ma możliwość rozbudowy i modernizacji – yeeeeessss!!! Wielodzietne rodziny będą miały jeszcze większą radochę, gdyż można zlinkować konsole i grać na dwóch. Szczęśliwi posiadacze joypadów analogowych też będą wyć z radości, ich najnowsze dziecko jest w pełni kompatybilne z nową gierką. Gra jest czysto zręcznościowa, więc nie ma w niej typowych misji, są za to dość ładnie zrobiony areny działań. Z tego co wiem, nawet ludzie osiadacze rozbudowanych klocków (czytaj PieCe) wolą zagrać sobie w „Air Combat" czy „Wing Over", bo można sobie postrzelać. Wcale się nie dziwię kloniarzom, bo co to za radocha strzelać w przeciwnika z 40 mil z rakiety typu 'wielki smród' ani to przyjemność, ani to gra, no może dla Biondiego. Przy okazji dzięki Pawłowi i Włodkowi za gierę, a Wojtkowi z Otwrocka za cenne uwagi. To tyle koniecznej prywaty. W „Wing Over" grasz drużynami, po czterech samobójców w grupie (można też w pojedynkę), jest superturniej, dużo przeciwników do odstrzałki i dużo wyprodukowanej adrenaliny. Latasz początkowo kolubryną, którą możesz modernizować i dokupować różne bajery. Normalka, że zanim będzie Cię stać na maszyny marzeń musisz trochę postrzelać. Całe szczęście, że nie musisz być natychmiast asem przestworzy, wyręczają Cię z reguły członkowie Twojej ekipy. Uważaj jednak na wskaźniki, będziesz wiedział ile dostałeś po ogonie, ilu jeszcze przeciwników czatuje na Ciebie, ile możesz wystrzelać amunicji i rakiet. Jedyna wada gierki to głupkowata grafika w stylu mangi. Reszta jest śliczniutka i emocjonująca.

Gruby

INFO

Wydawca:	JVC
Producent:	JVC
Data wydania:	Nieznana
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Grafika 79% Grywalność 87%
Oryginalność 49% Dźwięk 49%

Symulator, nie symulator – dla mnie super.

WERDYKT **76%**

Jak okiem sięgnąć, na Saturna nie ma zbyt wiele gier 3D (chodzi mi o doomopodobne gierki, of course). Oprócz ostro zrąbanej konwersji „Dooma" nie ukazało się praktycznie nic. Może i coś się ukazało, ale nie pamiętam – sorry. Więc kiedy Naczelny radosnym tonem oznajmił mi, że przypadł mi do udziału opis „Duke Nuke 3D", nie za bardzo się ucieszyłem...

Kiedy odpaliłem ją, oczom mym ukazał się gustowny napis „Duke Nukem 3D". Spojrzałem na grafikę – myślę wszystko OK. Ale kiedy odpaliłem grę, to nawet się bardzo zdziwiłem – niezła grafika, jak na





Duke Nukem 3D



Po pierwsze jestem zagorzałym pecetowcem, a po drugie, zwolennikiem PlayStation. Ale muszę zaznaczyć, że ten tekst recenzji będzie obiektywny – tj. pisany zupełnie tak, jak bym kochał Saturna. I jedna mała dygresja na początku – nie wyzywajcie mnie od #$%▲&*. Zaczynajmy...

Segę oczywiście, oraz doskonała muzyka. Co do grafiki, to zaraz do niej powrócę, a tymczasem przejdźmy do muzyki. Jest po prostu super! Znany motyw muzyczny brzmi zupełnie inaczej (czytaj: lepiej), gdy jest odgrywany ze ścieżek audio na kompakcie niż z plików midi, co mamy w przypadku peceta i jego dennego soundblasterka – cóż, sam go używam (chyba że ktoś ma GUS'a – CeFeK). Muszę stwierdzić, że muzyka jest czadowa. Naprawdę przyjemniej słucha się muzyki z kompaktu Saturna niż plików peceta. I tu wielki plus GSM, errrr.... Saturna. Co do efektów dźwiękowych, to nie mam zastrzeżeń, są po prostu dobre (żeby się nie powtarzać: takie, jak na...). Teraz przejdźmy do meritum sprawy, czyli grafiki. Muszę stwierdzić, że jest ona średnia. Po prostu nie dorównuje pecetowej. Jasne zaraz powiecie, „no tak na pececie można grać w wysokiej rozdzielczości", ale nie o to mi chodzi. Po prostu widać paskudne piksele, gdy np. podejdzie się do ściany czy zbliży do wroga. Ale nie ma to większego wpływu na grywalność, która jest naprawdę wysoka – jak to w „Duke Nukem 3D". Oczywiście największą zaletą jest fakt, że wszystko chodzi bardzo płynnie – w końcu jest to gra konsolowa, nie? Kolejny plus Saturna. Teraz nadszedł czas na to, co mnie doprowadza do szewskiej pasji – czyli sterowanie tym koszmarnym joypadem. Nikt mi nie będzie kaszanił, że joypad Saturna jest lepszy od PSX-owego! Po prostu się z tym nie zgodzę. Jaki to ma związek z samą grą? Ano jest dosyć pokręcone sterowanie samym Djukiem. Oczywiście strafowanie to „górne" guziki pada, ale samo strzelanie jest pokręcone: strzał to środkowy guzik, a zmiana broni pierwszy, więc jasny z tego wniosek – zamiast strzelania do wroga, przez przypadek zmieniamy broń pierwszym guzikiem... Ech, szkoda gadać. Druga sprawa, to sposób poruszania się Duke'a. Zaznaczam na początku, że to nie jest normalny chód człowieka. Zastanawiałem się, co to może być i doszedłem do wniosku (po kilku piwkach :]), że raczej skrzyżowanie sportowego bolida Formuły 1 ze śmieciarką... Ale mogę się mylić, więc ocenicie to sami. Po kilku (no, kilkudziesięciu) minutach treningu można przystąpić do boju.

INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	3D Realms
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn, PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

To, co mnie zdziwiło od razu, to fakt że nie możemy wybrać sobie epizodu!!! Jakieś lamerstwo.... Ale przynajmniej możemy wybrać poziom trudności... A jak sam „Duke..."? Nie zmieniło się nic. Nadal biegamy kolesiem, który wrzeszczy do rozrywanych przeciwników „Yuppiekiay motherfucker!!!". Czyli standard.

Czas na kwas – czyli podsumowanko. Powiem jedno – dobry shit. Spieszę z wytłumaczeniem. Po prostu w stosunku do wersji pecetowskiej jest to kicha, ale jeśli chodzi o Saturna, to gierka na tle znikomej konkurencji... Teraz rozumiecie o co mi chodzi? To je łokiej. Warto kupić tę grę, jeśli masz Saturna, a chciałbyś zagrać w dobrego dooma. Zanim jednak kupicie „Duke Nukem 3D" namyślcie się dobrze, gdyż wyszedł już „Quake" na Saturna!!! Na razie! ***Szycha***



Grafika 80% Grywalność 81%
Oryginalność 50% Dźwięk 85%

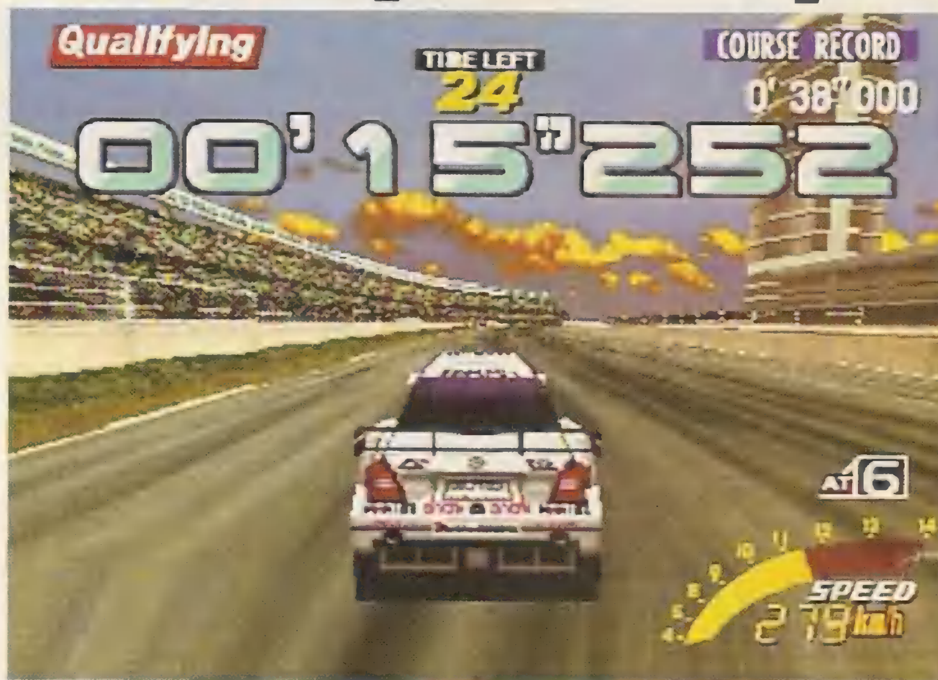
Dobra, choć prawdę mówiąc nie do końca udana konwersja hitu z peceta...

WERDYKT 79%

Sega Touring Car Championships

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Sega Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Sega Saturn słynie z takich hitów, jak „Virtua Fighter 2", „Daytona USA" bądź „Sega Rally". Czy do tej czołowki dołączy także „Sega Touring Car Championships"?

Pamiętacie malutki, czarniutki ZX Spectrum? Ta już historyczna maszynka była chyba jedynym „komputerem", którego możliwości zostały maksymalnie wykorzystane przez programistów tamtych lat. Niestety, nowa gra firmy SEGA nie wykorzystuje „do granic możliwości" konsoli SATURN. Po prostu są to kolejne wyścigi samochodowe. Gry, które wyszły ze stajni tego giganta na rynku komputerowym były zawsze wysokiej klasy. Niestety, w tym przypadku jest trochę inaczej. Gdy dostałem do ręki krążek z „STC" byłem pewien, że szykuje się kolejna rewelacja. Tym bardziej że poprzednia samochodówka, „Sega Rally", okazała się hitem na SATURNA. Natomiast „STC" jest produktem w miarę przeciętnym.

Po odpaleniu gierki ukazuje się skromne menu. Do wyboru mamy dwa tryby giercowania: Arcade i Saturn. Ten pierwszy działa na takich samych zasadach jak automat (z tą różnicą, że nie trzeba wrzucać żetonów). Drugi natomiast jest trochę bardziej rozbudowany. Zawiera 2 rodzaje rozgrywek: Championships oraz Time Attack. Urozmaiceniem jest opcja zmieniania „wnętrza" pojazdów, tj. nadawania im nowych atrybutów technicznych. Po wystartowaniu w wyścigu widać, że „STC" raczej nie będzie hitem roku. Grafika w niskiej rozdzielczości, przeciętnie wyglądające krajobrazy... to nie robi piorunującego wrażenia. Najgorsze jest jednak to, że w czasie rozgrywki grafika „skacze". Na maszynkach typu SEGA SATURN gra w niskiej rodzielczości nie ma prawa skakać! Jeszcze jednym mankamentem jest miejscowe załamywanie się tekstury jezdni, co powoduje efekt niezbyt sympatyczny.

Do wyboru mamy 6 pojazdów typu Alpha Romeo 155 V7 Ti, AMG Mercedes C-Class, Opel Calibra V6 i Toyota Supra. Ścigać można się na 3 trasach plus jednej ukrytej, która jest dostępna jako ostatni wyścig sezonu. Zawsze zaczynamy od krótkiego rejsu kwalifikacyjnego, mającego na celu ustalenie pozycji startowej gracza. Wszystkie trasy łączą się w jedną całość, tworząc kolejne etapy jednego toru wyścigowego. Będziemy przejeżdżać przez skaliste góry, rozciągające się zielone przestrzenie lasów oraz ulice wirtualnego miasta. W czasie jazdy dostępne są dwa podstawowe widoki: z kabiny oraz od tyłu. Bardzo przyjemna jest opcja włączenia „samochodu widmo", która polega na ściganiu się z własnym cieniem. Umożliwia to poprawienie własnych osiągnięć, ponieważ wiadomo, że chęć zwycięstwa nie jest obca większości graczy... nawet jeśli gramy z samym sobą.



W czasie każdego wyścigu słyszymy ciągle tę samą muzyczkę. Szkoda że autorzy nie wprowadzili tu tzw. JukeBox, która była dostępna na automacie. Słuchanie tej samej melodii w kółko po pewnym czasie może stać się nudne. Co prawda można ją wyłączyć, ale przecież nie o to chodzi.

Oprócz gry w pojedynkę, udostępniono rozgrywkę dla dwóch graczy. Odbywa się to w tradycyjny sposób dzielenia ekranu na dwie poziome części. „Touring Car" jest bardzo podobny do opisywanego na łamach naszego pisma „Multi Racing Championships" na konsolę N64. Po prostu żadna rewelacja. W „STC" można pograć... ale nic więcej. Gra nie wciągą tak, jak inne wielkie hity typu „Sega Rally" czy „Daytona USA". Szkoda, bo gdyby ją trochę podrasować to miałaby dużą szansę wybicia się na szczyt. W końcu „STC" na automacie wygląda rewelacyjnie. **Cthulhu**



Grafika 65% Grywalność 60%
Oryginalność 60% Dźwięk 65%

Produkt na średnim światowym poziomie. Można pograć, ale w sumie bez uniesień.

WERDYKT 63%







Extreme G

Wreszcie nintendowcy doczekali się wyścigów przyszłości. Wprawdzie gra nie jest wierną kopią „WipeOut 2097", ale widać że programiści chcieli skorzystać z tego mistrzowskiego wzorca, szkoda, że tylko chcieli.

INFO	
Wydawca:	Acclaim
Producent:	Probe
Data wydania:	Już jest
Cena:	302.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra „ExtremeG" to wyścigi motorów przyszłości (podobne do tych z filmu Tron), pojazdy poruszają się po fikuśnych torach rodem z wesołego miasteczka twardo trzymając się nawierzchni, a nie jak w „WipeOut 2097" wisząc jakby na poduszce magnetycznej (mogli jednak to ściągnąć). Brak tej poduszki oraz bardzo duża szybkość powoduje, że gracz nieco traci orientację, dodatkowo odczuwając mniejszą przyjemność z kierowania pojazdem. To jednak jedyne wady gry, reszta to zalety. Ostre zjazdy, podstępne serpentyny, olbrzymie prędkości, yessss! Wajcha chodzi prawo, lewo i wiraż, czujesz oddech szaleńczo szybkich przeciwników, strzał, dostałeś rakietą, utrata prędkości, widzisz jak przeskakuje Cię podstępny drań, gaz do dechy, łapiesz rakiety na trasie i dopał, już go masz, tylko kilka sekund, mózg paruje, decyzja, strzał, pudło, jest drugi, strzał wylatuje z hukiem. Tempo jak w nieziemskim kalejdoskopie, pot wali z czoła jak z ruskiej fontanny, ręce drżą, a wargi z drżeniem przekazują ciągle te same komunikaty, jeszcze mam trochę czasu, mam Cię draniu, strzał, jęk zawodu, jeszcze Cię dorwę, może po chwili, bo właśnie mama przyniosła kopę ziemniaków i seler do obgryzania. Kilka uwag dla przyszłych kosmicznych rajdowców. Nie wyłączaj broni, bo przekonasz się, jak szybcy są Twoi przeciwnicy. Pamiętaj – jest coś takiego jak ustawienie kamery, nie wspomnę o klawiszu dopalacza, jakże ważne urządzenie, o czym się przekonasz. Szok grafika, która przyprawi Ciebie o serię przyjemnych dreszczy, dobra muzyka, nie przeszkadzająca bynajmniej w ciężkiej pracy na tym czymś, włączony Rumble Pak, który wytrzęsie Cię kiedy trzeba oraz to co powoduje, że „ExtremeG" śmiało konkuruje z „WipeOutem 2097", czyli możliwość jazdy do 4 osób jednocześnie na podzielonym ekranie. Nie będę celowo wspominał o efektach świetlnych, wybuchach, flarach i innych bajerach, których zliczyć nie mogłem. ***Gruby***









Grafika 95% Grywalność 89%
Oryginalność 85% Dźwięk 85%

12 porąbanych i bardzo szybkich tras, 12 różnej jakości broni, sporo motorów do wyboru. „ExtremeG" to rzecz warta uwagi.

WERDYKT 90%

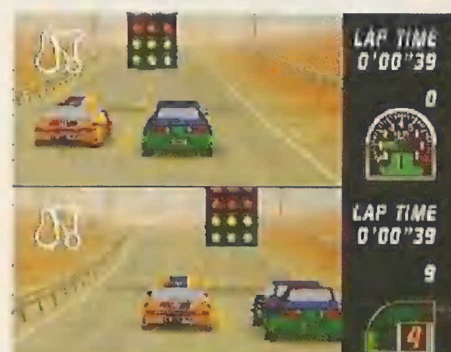
Top Gear Rally

Wreszcie nintendowcy doczekali się dobrych, można nawet napisać, bardzo dobrych wyścigów.









INFO	
Wydawca:	**Kemco**
Producent:	**Game Boss Studios**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**395.00**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Wiem, wiem, jest jeszcze „MarioKart64", ale chyba wszyscy wiedzą, że chodzi mi o normalne, męskie wyścigi, a nie cukierkową rozrywkę dla najmłodszych, co innego rzucać bananem w przeciwnika, a co innego wyprzedzić go w morderczym pojedynku. „Multi Racing Championship" też jest, ale kto grał już w „VRally" na PSX-a i „Top Gear Rally" na N64 ten już zapewne zapomniał, że grał w coś takiego. Początki były trudne, ciężko było nauczyć się kierowania pojazdem, który bujał się na wszystkie strony świata i jechał zawsze nie w tę stronę co trzeba, ile wiąch wtedy posłałem nie pamiętam. Po tych początkowych niepowodzeniach postanowiłem nieco bliżej przypatrzeć się dostępnym opcjom. Odkryłem, że najważniejsza sprawa to wybrać dobry samochód do danej trasy oraz wielkość kierownicy. Moje ulubione ustawienie t najmniejsza kierownica oraz – i tu jest mały trik – nie zawsze najszybszy samochód jest najlepszy na daną trasę. Musisz brać pod uwagę fakt, że trudne trasy wymagają nieziemskiej precyzji, a więc i średniej prędkości, trasy łatwe z łagodnymi zakrętami wymagają szybkich samochodów. Tylko „myśląc" zbierzesz wymaganą liczbę punktów i przejdziesz do następnej rundy. Grafika w gierce jest super, można powiedzieć, że takiej oczekiwaliśmy (etap w dżungli zabija realizmem). Jeśli chodzi o grywalność, to trzeba się do niej przekonać, ale zapewniam, że jak będziesz po godzinie na gazie matka będzie Cię wołami odciągać od monitora. Muzyka jest tak dobra, że można ją śmiało wyłączyć. Moja ocena grywalności i ogólna byłaby jeszcze wyższa, ale niestety gra czasami dławiła się – jest to chyba ewidentny błąd w sztuce. Na szczęście nie popełniono błędu, takiego jak w „VRally" i programiści nie przegięli pałki z realizmem jazdy i dali nam możliwość dowolnego obijania się o bandy i inne wozy. Oczywiście wszystko w granicach przyzwoitości i nikomu nie przejdzie jakiś czołowy numer ze ścianą. Bajerki, które podnoszą jakość „Top Gear Rally" o kolejną długość, to: obsługa trzęsidupka (rumble pak), gra dla 2 graczy (chyba na to czekaliście co?), dużo zmiennych warunków pogodowych (deszcz, mgła, śnieg), pełna obsługa kierownicy z pedałami. Na koniec trochę danych technicznych, które notabene w całości spisałem: 4 trasy + jedna ukryta, 9 samochodów + 3 wodoloty, sorry ukryte wodoloty, (hmm?) to jest ukryte samochody, 3 (z)rzuty kamery, 19 przeciwników na trasie, maksymalna prędkość 182 MPH. Podziękowania lecą do Margaryna, Poliego, Sęka, Studzika za big support w sępowej doli. ***Gruby***

Grafika 89% Grywalność 89%
Oryginalność 79% Dźwięk 49%

Jak już okiełznasz rozbrykaną maszynę, wszystko stanie się proste i poczujesz prawdziwą rozkosz jazdy.

WERDYKT 82%

Gdy znudziła Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



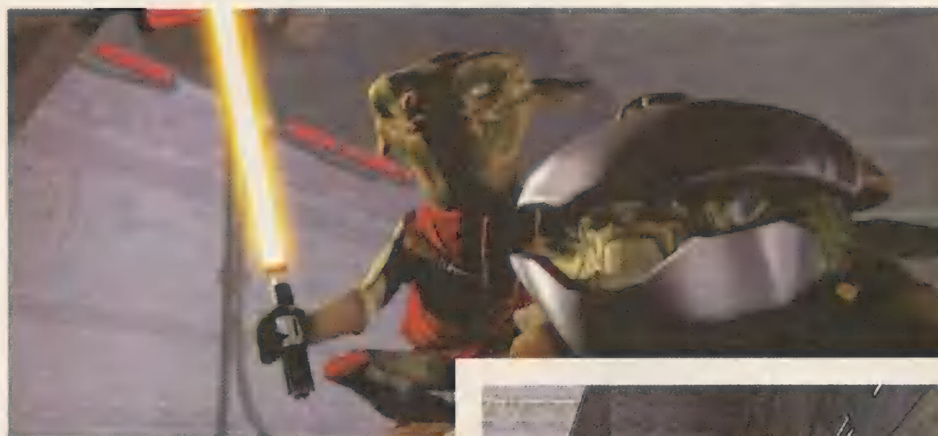
Brzydka, jesienna pogoda – właściwie to zimowa. Nie ma nic ciekawego do roboty (oprócz chodzenia do szkoły ma się rozumieć), pada deszcz, sypie śnieg i nie ma w co grać. Ledwo co skończyłem „Jedi Knights" w single playerze i znowu nic, w co można pograć. Jutro szkoła, znowu same nudy, ehhh.. szkoda gadać. Tak podbudowany psychicznie czekałem sobie na autobus, który by mnie mógł podwieść do pewnej gralni. Jadę tam tylko z jednego powodu – aby sobie pograć w 8 osób po sieci w „Jedi Knights". No, przynajmniej będzie porządna walka. Tu przerwiemy ciąg mojej opowieści i zajmiemy się grą. Towarek jest cieplutki (tj. „Jedi Knights"), więc od razu miałem zamiar go przetestować w multiplayerze. Co postanowiłem, spróbowałem zrealizować – no ale jako, że nie mam stałego łącza, musiałem to robić przez Telekomnikację SA. Trzy razy mi się cholerstwo zerwało, a za czwartym postanowiłem zrezygnować z próby pogrania w Internecie. Dobrze że Cefek ma kumpla, który ma darmowe łączę, można było spróbować z nim. Ach co za walka!!! Latały pociski, strzelały błyskawice, świstały miecze świetlne – marzyłem sobie. Nie udało mi się do niego dodzwonić, więc postanowiłem pojechać do empiku. Tu następuje ciąg dalszy historyjki... Będąc już w owej gralni i odpalając „Jedi Knights" na ośmiu komputerach, zastanawiałem się jak będzie... Było super, ale może od początku, co?

„Jedi Knights" to nowa strzelanina Lucas Arts osadzona w świecie Gwiezdnych Wojen. Jakby ktoś nie wiedział, jest to druga część „Dark Forces". Po pierwsze, gra powala nas niesamowitą grafiką 3D i efektami dźwiękowymi. Nie ma to jak muzyka z Star Wars w podkładzie, kiedy my w locie rykoszetując mieczem świetlnym pociski wystrzeliwane do nas przez imperialistów, obcinamy jednemu z nich rękę... Gra ma taki superklimat, że w tej chwili jest na mojej liście numerem jeden wśród multiplayerów. Nie będę się rozwodził ani tym bardziej zachwycał nad wykonaniem „Jedi Knights", ponieważ zrobił to już Piotres w swojej recenzji. Przejdę teraz do tego, co interesuje najbardziej gracza, czyli ustawienia:

1) Serial cable – połączenie „kabelkiem". Na początku bardzo fajne, potem staje się dosyć nudne. Maksymalna liczba graczy: 2 osoby.

2) TCP\IP – czyli Internet. W Internecie gra się super, ale mam kiepski modem, który charakteryzuje się dużym pingiem, więc zrezygnowałem po kilkunastu minutach (czytaj: kilkunastu zejściach pacjenta) gry. Polecam!

3)IPX – gra w siecii lokalnej (LAN). Najbardziej odjazdowa zabawa toczy się właśnie tutaj. Żadnych kłopotów z pingiem, wszystko jest naprawdę spoko. Gra się fajnie. Miałem to szczęście, że znalazłem ośmiu chętnych, którzy zagrają w „Jedi Knights". Super-zabawa, no ale trzeba mieć te osiem komputerów i sieć, nie? Dlatego też polecam jakieś gralnie, gdzie za średnią opłatą można pograć sobie godzinkę.



4) modem – czyli połączenie modemowe. Gra się fajnie, jak się ma:

a) szybkie modemy (żeby był mniejszy ping)

b) darmowe łącze (po co płacić monopoliście?)

Całkiem fajnie, ale tak samo jak w przypadku kabelka, szybko się nudzi.

A teraz końcówka mojej historyjki.. Odpaliliśmy „Jedi Knights" i zaczęliśmy grać. Więc na początku mamy do wyboru naszą postać: główny bohater Kyle Katarn oraz mój ulubiony Boba Fett!!!! Jest jeszcze kilka innych, ale są to już podobne postacie Kyle z innymi kolorami ubrania. Potem wybieramy sobie, po której stronie mocy będziemy: Jasnej czy Ciemnej. Jasna strona to głównie siły defensywne (leczenie, lepszy wzrok, superszybkość itp.). Natomiast ciemna strona to siły ofensywne: duszenie ręką na odległość, zabijanie wzrokiem, rzucanie błyskawicami, itp. Zdecydowanie polecam ciemną stronę mocy dla fanatyków Vadera – identyczne sposoby zabijania przeciwników jak w filme. Klimat walki jest niezły. Strzelamy z różnych fajnych pukawek, machamy mieczem świetlnym i używamy siły jednej ze stron mocy. Nigdy nie czułem się lepiej, gdy wykańczałem kolesia „uduszeniem", w międzyczasie zabijając wzrokiem drugiego, a trzeciemu obcinając głowę mieczem. Ehhh... trzeba to przeżyć samemu, żeby wiedzieć dokładnie o co chodzi...



Oprócz samego deathmatcha, mamy jeszcze do wyboru kilka opcji:

Capture the Flag – znany motyw przechwytywania flagi z serca bazy przeciwnika.

Jedi Training – honorowa walka rycerzy Jedi na śmierć i życie z udziałem wszystkich sił mocy.

Podsumowując, jest to praktycznie najlepsza gra multiplayer osadzona w klimacie „Star Wars". Doskonały sposób uzycia miecza świetlnego powoduje, że właściwie chciałoby się toczyć pojedynki tylko i wyłącznie przy jego użyciu...

Szycha

Multiplayer Jedi Knight

Broken Sword 2

część pierwsza

W numerze GK 11/97 zamieściliśmy recenzję gry „Broken Sword 2". Dzisiaj pierwsza część solucji do tej, co tu dużo mówić, wspaniałej przygodówki.



Paryż

Jesteś przywiązany do krzesła, a w Twoim kierunku zbliża się jadowita tarantulla. Obejrzyj regał z książkami i wyjmij spod niego drewniany klocek. Waląca się szafa zmiażdży pająka. Za regałem ukryta była metalowa podpora, która przyda Ci się do przecięcia więzów. W sekretarzyku po lewej otwórz szufladę i obejrzyj znajdujące się w niej naczynie. Wydobędziesz z niego klucz. Otwórz sekretarzyk i wypij znajdującą się tam Tequillę. Wypadnie z niej robak. Weź go. Weź leżącą po środku pokoju strzałkę i opróżnij torebkę zostawioną przez Nico. Znajdziesz w niej majteczki, szminkę oraz notatkę. Strzałką otwórz bufet po lewej. Chwyć przez majteczki znajdujący się tam gorący cylinder. Użyj cylindra na syfonie leżącym na bufecie. Teraz będziesz mógł ugasić ogień, zagradzający Ci drogę do drzwi. Jeszcze tylko pozostało wyważyć drzwi i już znajdujesz się w holu. Przeczytaj notatkę z torebki Nico i zadzwoń do Lobineau. Weź leżącą obok telefonu gazetę, kluczem otwórz drzwi i... witaj wolności! Od razu pójdziesz do kafejki. Zamów u kelnera kawę i pogadaj z nim. Gdy przyjdzie Lobineau, porozmawiaj z nim o naczyniu, które znalazłeś w sekretarzyku, a otrzymasz adres galerii. Zaczep faceta przy sąsiednim stoliku i opowiedz mu o Nico. Gdy zakryje rękoma twarz, podwędź mu piersiówkę. Idź do galerii. Grubemu facetowi nalej do kieliszka zawartość piersiówki. Będzie mu smakować. Gdy nalejesz mu jeszcze trochę, zachwieje się i upadnie na gablotkę. Gdy Glease podbiegnie do nieszczęśnika, podejdź do skrzyni stojącej po lewej. Kliknij na nią, a potem obejrzyj przyklejoną do niej naklejkę. Podejdź do Glease'a i pogadaj z nim.

Marsylia

Znalazłeś się w porcie. Podejdź do chaty strażnika. Zajrzyj do okienka. Z pogawędki dowiesz się, że się spóźniłeś. Właśnie zaczynają się święta i przez miesiąc wszystko będzie pozamykane, łącznie z portem. Cóż, trzeba coś na to zaradzić. Zejdź po schodkach z lewej strony chatki. Koło Ciebie pływa kij z przymocowanym hakiem. Weź go i wydobądź nim z wody pływającą nieopodal butelkę. Wejdź z powrotem na górę. Dotknij kominek wystający z chaty. Jest zbyt gorący, musisz więc oblać go wodą z butelki. Szybko zdejmij daszek chroniący wnętrze kominka przed deszczem. Następnie wrzuć do kominka butelkę. Spowodujesz, że komin się zatka i duszący się strażnik wybiegnie z chaty. Zejdź z powrotem na dół. Teraz przez dziurę w podłodze możesz dostać się do chaty. Z półki po prawej weź ciasteczka dla psów. Zejdź z powrotem na dół. Wrzuć trochę ciasteczek na platformę po lewej. Gdy psiak na nią wejdzie, użyj haka, aby spuścić platformę, razem z psem do wody. Piesek na szczęście umie pływać, więc nic strasznego nie zrobiłeś. Wejdź po schodkach na górę i przejdź przez płot, aby dostać się na drugą stronę.

Magazyn

Idź w lewo, a zobaczysz drabinę. Skorzystaj z niej. Na górze zajrzyj do lewego okna. Nic nie słychać, gdyż pracuje głośny wentylator. Wsadź między łopatki hak, a wentylator się popsuje i będziesz mógł usłyszeć rozmowę. Zejdź z powrotem na dół i zapukaj do drzwi. Gry Pablo otworzy lufcik powiedz, że jesteś policjantem (ikonka z prawej). Facet powie Ci żebyś chwilę zaczekał. Szybko wejdź na górę, a gdy Pablo wyjdzie na zewnątrz spuść beczkę (klikając na uchwyt po prawej). Gdy podejdzie zobaczyć, co się stało, ponów czynność. Zejdź z powrotem na dół i wejdź do magazynu. Z szuflady w biurku weź kluczyk, którym uwolnisz z kajdanów niemrawego kurdupla siedzącego za skrzyniami. Mały jednak gdzieś ucieknie. Podejdź do windy z prawej i naciśnij przycisk. Zjedź na dół. Aby przytrzymać drzwi windy, musisz przysunąć do nich skrzynię stojącą obok Ciebie. Po prawej stronie od windy na ścianie są dwa przyciski. Wciśnij górny, a zapali się światło po lewej stronie pokoju. Na podłodze pojawiły się tam dziwne rysy. Przyjrzyj im się. Wygląda na to, że stoisz przed ukrytymi drzwiami. Kliknij na drzwi, a dostaniesz się do ukrytego pokoju, w którym siedzi przywiązana do krzesła Nico! Zdejmij jej plaster z ust i rozwiąż ją. Z krótkiej rozmowy dowiesz się wielu ciekawych rzeczy. Gdy Nico wyjdzie z pokoju, podnieś z podłogi posążek i idź za nią. Na posągu znajdującym się pośrodku dużego pokoju zawiąż sznurek (ten, którym była przywiązana do krzesła Twoja dziewczyna). Podejdź do drzwi windy i zaklej plastrem fotokomórkę. Teraz możesz odsunąć skrzynię na miejsce. Na skrzyni obok stoi mniejsza skrzynka. Przenieś ją na tą skrzynię, którą właśnie przysunąłeś. Teraz odsuń skrzynię przy posągu. Użyj podnośnika. Gdy posąg będzie podniesiony, przywiąż sznurek do haka nad posągiem. Obniż z powrotem podnośnik i spróbuj popchnąć posąg. Samemu ci się nie uda, więc poproś o pomoc Nico. Wyjdź przez nowo powstałe przejście i użyj kajdanek na kablu. Razem z Nico wreszcie wydostaniecie się z magazynu. Po krótkiej rozmowie z Lobineau w galerii jedziecie z Nico do Quaramonte.

Quaramonte

Idź na prawo, aż spotkasz stojącą przy komisariacie policji grubą panią. To Pearl, Twoja stara znajoma. Zapytaj ją kilka razy o męża – Duaena, po czym zakończ rozmowę i wejdź do budynku policji. Kiedy stojący w głębi panowie skończą rozmawiać, podejdzie do Ciebie jeden z nich – to generał. Zapytaj go o faceta, z którym przed chwilą rozmawiał. Dowiesz się, że był to profesor Oubier. Zakończ rozmowę i podejdź do zwiniętej mapy z tyłu komisariatu i obejrzyj ją. Wyjdźcie z Nico na zewnątrz. Powiedz jej o zwiniętej mapie. Idź na prawo. Dojdziesz do ciężarówki Duane'a i do profesora Oubiera. Zapytaj profesora o Nico, po czym idź do grajków stojących na targowisku. Dowiesz się, że ich przyjaciel, Miguel, został aresztowany przez generała. Zapytaj dlaczego. Wracaj z powrotem do Duane'a i zapytaj go dwa razy o samochód. Zapytaj go też o ludową muzykę w Quaramonte i dwa razy o Miguela. Dowiesz się, że został on aresztowany z dziwne-





go powodu i że Duane chce go uwolnić. Ma całą ciężarówkę materiałów wybuchowych, lecz nie ma detonatora. Teraz skieruj się do Mining Office, znajdującego się koło portu. Pośrodku, za biórkiem, siedzi atrakcyjna szefowa. Najpierw zapytaj ją o profesora, potem o detonator i o mapę, którą widziałeś w komisariacie. Wyjdź z biura i zawołaj Nico. Powiesz jej o pomyśle wywabienia generała z komisariatu. Na początku będzie coś marudziła, ale to nic. Idźcie do generała. Powiedz mu, że Nico chce przeprowadzić z nim wywiad. Bardzo się ucieszy i już po chwili nie będzie go w komisariacie. Został jeszcze tylko asystent Renaldo. Zapytaj go o piramidy w Quaramonte. Poproś, żeby zaprowadził tam Peral. Zgodzi się. Wyjdź na zewnątrz do Peral i powiedz jej o piramidach. Jeszcze tylko chwila i komisariat jest do Twojej dyspozycji. Obejrzyj mapę, po czym wracaj do Mining Office. Znajomej pani powiedz o mapie, a da ci detonator. Musisz tylko go sobie wziąć z szafki za biurkiem. Idź do Duane'a i powiedz mu dwukrotnie o detonatorze. Idź na komisariat i wejdź do pomieszczeń aresztu. Pogadaj z Miguelem. W tym czasie przybędzie Renaldo i aresztuje Cię. Cóż... teraz wszystko zależy od Nico. Akcja przenosi się do apartamentu generała. A Ty kierujesz poczynaniami Nico. Obejrzyj (prawy przycisk myszy) lampkę, telewizor, skórę z lwa oraz portret wiszący na ścianie. Następnie spytaj się o wszystkie te przedmioty. Gdy wejdzie mamuśka generała, akcja zacznie się toczyć bez Twojego wpływu, aż do momentu, gdy przeniesie się do aresztu. Duane jest gotowy do detonacji. Trzeba się więc spieszyć. Okaże się jednak, że Duane zamiast materiałów wybuchowych ma całą ciężarówkę wypełnioną końskimi klocami. Po prostu zawiódł dostawca. Trzeba więc szukać innej drogi ucieczki. Obejrzyj wiszący w celi Miguela stryczek, następnie poproś o niego. Gdy go dostaniesz, owiń sznur na kratach. Do okna podejdzie Duane. Odejdź od okna, zdejmij sznur z krat i daj go Duane'owi z prośbą, aby przymocował go do swojego samochodu i wywalił kraty. Znów akcja przenosi się do apartamentu generała. Pod naciskiem matki o mało nie oświadcza się Nico, gdy tu nagle BUM! Wali się komisariat. Skorzystawszy z nieuwagi generała, Nico ucieka i razem z Tobą udaje się na łódź.

Dżungla

Jakiś śmigłowiec ostrzelał waszą łódź, w wyniku czego byliście zmuszeni do przymusowej kąpieli. Obudziłeś się rankiem na brzegu ze smakiem szlamu w ustach. No nie! Znów gdzieś znikła Nico. Z domku na drzewie słychać organową muzykę. Na wołanie nikt nie reaguje, bo niby jak by miał Cię usłyszeć. Trzeba sobie poradzić inaczej. Po prawej stronie mostku leży zepsuta maszyna (pralka). Weź z niej długą roślinę. Na stertę wilgotnych liści znajdujących się koło pompy połóż wykaz bankowy. Fetysza (statuetki, którą masz w kieszeni) użyj na kręcącym się kole, a iskry spowodują zapalenie się papierka. Zapach palonych liści wywabi z domu pastora. Powie, że jest u niego ciężko chora, młoda dziewczyna. To na pewno Nico! Porozmawiaj z pastorem o niej, a potem dwa razy spytaj o leczniczy korzeń. Pastor zaprowadziłby Cię do wioski, gdyby nie... pognieciony kołnierzyk. Weź go od niego i połóż na prasie znajdującej się po lewej stronie ekranu. Rośliną, którą zdjąłeś z pralki, połącz dwa kamienie prasy. Teraz tylko trzeba to jakoś wprawić w ruch. Krzyż leżący pod drzewem znakomicie przyda się jako dźwignia do prasy. Podnieś wyprostowany kołnierzyk i powiedz o nim pastorowi. Potem jeszcze o korzeniu, aż w końcu zaprowadzi Cię do wioski Indian.

W wiosce pogadaj ze strażnikami o Nico, pastorze i o Szamanie. Aby móc zobaczyć się z Szamanem, musisz mieć dla niego jakiś podarunek. Tak, psie ciasteczka będą w sam raz. Gdy strażnik wróci, powie Ci, że Szamanowi smakują ciastka i że chce





jeszcze. Włóż do pudełka Kamień Kojota i daj strażnikowi. Szaman chce się z Tobą widzieć. Teraz będziesz musiał z nim trochę pogadać. Spytaj go o wszystko co możliwe. Okaże się, że musisz znaleźć jeszcze dwa kamienie: Orła i Jaguara. Zapytaj go o korzeń. Po nocnej imprezie w wiosce Indian wracasz do pastora. Z korzenia trzeba wycisnąć soki, do czego znakomicie przyda się co? Oczywiście, że prasa. Weź z kieszeni wysłużony daszek od kominka i połóż pod prasą. Na prasie połóż korzeń. Teraz użyj na prasie krzyża i już będziesz miał gotową miksturę, aby uzdrowić Nico. Wejdź po drabinie do chatki pastora i daj picie Nico. Wyzdrowieje od razu. Teraz jedziecie szukać kamieni.

Karaiby

Jesteś tu bez Nico. Ona pojechała do Londynu szukać drugiego kamienia. Obejrzyj (prawy przycisk) teodolit po prawej. Spytaj o to urządzenie (dwa razy) pracującego obok geodetę – Bronsona. Udaj się schodami na górę. Piłka kota może się przydać. Jednak gdy spróbujesz ją wziąć, skubaniec podrapie cię. Rozłóż stojącą koło domu drabinę. Spróbuj wejść drzwiami do domu. Drzwi będą zamknięte, a siedzące nieopodal panie powiedzą Ci, iż to muzeum w remoncie i że nie można tam wchodzić. Po pogawędce zejdź na plażę i wejdź na pomost. Będzie tam siedział chłopak łowiący ryby. Pogadaj z nim (wyczerp wszystkie tematy), a dowiesz się, że Bronson to oszust. Idź do niego i porozmawiaj z nim o siostrach i o planach leżących na stoliku. Nie będzie chciał Ci ich pokazać. Wygląda więc na to, że to co mówił chłopak jest prawdą. Idź do sióstr. Pomów z nimi o wszystkim. Przestraszone, że Emily zadaje się z Rio pobiegną na dół. Zejdź do Rio i też pomów z nim o wszystkim. Poproś, żeby złowił dla Ciebie rybę. Daj mu na przynętę robala z Tequilli. Teraz tylko musisz porozmawiać o czymś z Bronsonem, a gdy wrócisz do Rio i spytasz o rybę, ten złowi... stary rower. Obejrzyj go i spróbuj wziąć. Jedyną przydatną częścią jest dętka. Znów zaczep Rio, a wreszcie złapie dla Ciebie rybę. Spytaj go też o dętkę. Idź do muzeum. Wejdź po drabinie na maszt i zawieś na nim dętkę. Zejdź z drabiny i na dętce zawieś rybę. To odciągnie kocura od zabawki. Weź ją. Wejdź znów po drabinie, zdejmij dętkę, zejdź z drabiny i podejdź do zwalonego, po lewej stronie domu, drzewa. Przy użyciu dętki skonstruujesz na nim katapultę. Użyj piłki na katapulcie, a zbije ona z masztu lusterko geologa. Gdy Bronson przyjdzie i wejdzie po drabinie aby naprawić lusterko, zabierz drabinę. Przy okazji jedno lustro wypadnie mu z kieszeni, weź je i zejdź na plażę. Z plaży weź teodolit i plany. Idź na górę i pokaż plany siostrom, które w międzyczasie wróciły. Będą Ci wdzięczne za zdemaskowanie oszusta i wpuszczą Cię do muzeum. Tym czasem akcja przeniesie się do Londynu, gdzie pokierujesz poczynaniami Nico. (cdn) ***Krzyslek***

Salut! Witam młodych zapaleńców strategii, którym słowo to nie kojarzy się z kolejną strzelaninką typu „Hexen" czy przepychanką zwaną „Command & Conquer".

Sid Meier's G

Poradnik dla Młodego Adepta Wes

Dziś moi Panowie zajmiemy się najnowszą produkcją firmy Firaxis, a konkretniej pomysłem niejakiego Meiera (czyżby to ten Meier z pułku The Microprosie Black & White, który rozbili yankesi pod Termopilami w Arkansas, podczas porannego dojenia krów). Jak wiemy nasz drogi Herr Meier wsławił się już kilkunastoma przednimi pomysłami, które po realizacji stały się klasyką gier komputerowych. Dziś, drodzy Panowie, zajmiemy się najnowszym produktem nowo założonej firmy Ojca Civilizacji, będzie to „Gettysburg!".

Szczypta Wiedzy

Nim przejdziemy do dokładnego omawiania konkretnych przykładów musimy przedstawić naszym jednorocznym absolwentom samą organizację naszej miłującej pokój armii, metody jej szkolenia i sposoby operowania szykami na polu walki. Z całą pewnością przyda się to Panom podczas potykania się z jednostkami wroga na polach bitew naszego kontynentu. Dziś omówimy sobie powyższe zagadnienia na przykładzie wyżej wymienionej bitwy pod Gettysburgiem. Zaczniemy zatem od omówienia...

Organizacji

Od czasów stworzenia pierwszych armii masowych (liczących od kilkuset tysięcy do jednego-dwóch milionów żołnierzy) to jest generalnie od wybuchu Wielkiej Rewolucji Francuskiej strategia wojskowa przeszła głęboką przemianę. Dotychczasowy model armii najemnej czy własnych wojsk zaciężnych został zniszczony przez potrzebę stworzenia związków dysponujących duża siłą ognia i wielkich liczebnie. Nowo powstałej Republiki nie było stać na utrzymywanie zaciężnej armii, taniej było przeprowadzić zaciąg. Powstała armia obywatelska (która do dziś jest podstawą sił zbrojnych większości państw europejskich i nie tylko). W zasadzie miała ona tylko jeden plus: była wielka liczebnie, co w dużym państwie gwarantowało osiągnięcie przewagi nad nieprzyjacielem. Potem były już same minusy. Ogromne potrzeby aprowizacyjne (żywność, umundurowanie, uzbrojenie), szkoleniowe (nauczenie piechura władania bronią, dodajmy: skutecznie, trwało kilka miesięcy), organizacyjne (dotychczasowe metody koszarowania i formowania jednostek odpadały, dla nowych struktur brakowało oficerów) i szkoleniowo-bojowe (w starych formacjach pułkowych kolumny piechoty ciągnęły się na pole walki niczym debata w sejmie, a brak organu nadrzędnego powodował, iż dowódca armii musiał wydawać rozkazy setkom oficerów naraz). Dla potrzeb takiej armii powstał system brygadowo-dywizyjny. Ludzi organizowano w Kompanie, Bataliony, te w Pułki lub Brygady, a potem w Dywizje. Dywizje tworzyły Korpusy, a te z kolei Armie. Proste, nieprawdaż? Na poziomie brygadowo-dywizyjnym przyjmowano w armii południa system piątkowy, oznacza to że brygada piechoty składa się z pięciu pułków piechoty. Przykładem tutaj niech będzie Brygada Piechoty gen. bryg. Armisteada, która składała się z 9, 14, 38, 53, 57 pułków piechoty. Armia południa formowała pułki z brygad pochodzących z tych samych stanów. Artyleria konfederatów zgromadzona była na szczeblu dywizyjnym (jedna dywizja południa złożona była z trzech brygad), dzięki czemu jej użycie było w gestii dowódcy niższego szczebla, co wpływało pozytywnie na szybkość i skuteczność jej użycia w walce. Armia północy składała się z trój- lub czwórbrygadowych dywizji z artylerią podporządkowaną dowódcy Korpusu. Poza tym dywizje armii yankeskiej nie miały charakteru „stanowego", co utrudniało integrację między żołnierzami w momencie, gdy na początku formowania jednostki potrzebna była sprawna współpraca i brak było czasu na wielomiesięczne szkolenie. Artylerię obie strony organizowały w Brygady lub Batalion (południe) Artylerii. Bateria artylerii liczyła średnio 4-6 dział. Macie więc już teraz Panowie pojęcie o zasadach organizacji podległych Wam sił. Będzie to Wam niezbędne przy studiowaniu kolejnego zagadnienia...





Manewr, czyli Siła

Kiedy już mamy pojęcie w jaki sposób nasi podwładni zostali umieszczeni w armii, czas na lekcję o szykach, w jakich działa armia. W tak nam bliskim XIX wieku używano kilku typów szyków wojskowych. Pierwszym i podstawowym była:

Kolumna – było to ustawienie żołnierzy dwójkami lub czwórkami, systemem „gęsiego". Taka kolumna przeznaczona była głównie do marszu na większe odległości, a w czasach napoleońskich do uderzenia na bagnety. W epoce Gettysburga nie polecamy tego rozwiązania ze względu na wieli postęp, jaki dokonał się w dziedzinie rozwoju broni palnej. W tym szyku nie można prowadzić jakiejkolwiek walki ogniowej, a w przypadku otrzymania celnego strzału armatniego do Krainy Wiecznych Łowów może odejść całkiem spora kupka naszych ludzi. Do prowadzenia walki używano:

Linii – było to dosyć płytkie ustawienie (najczęściej w dwóch liniach), ramię w ramię wszystkich

ettysburg!

t Point (rocznik 1861–65)









żołnierzy. Ten szyk miał na celu jak najefektywniejsze wykorzystanie siły broni palnej. Strzelano salwami, co wobec podchodzącego do strzelających przeciwnika w Kolumnie mogło spowodować gwałtowne zejście z tego świata podchodzącego. Linia jest szykiem mało mobilnym i zupełnie nie nadaje się do przemarszów i prowadzenia walki w terenie ciężkim (las, bagno, wzgórza). Wykonywanie jakiegokolwiek zwrotu w linii (np. o 180 stopni) przy strzelającym przeciwniku jest samobójstwem. Pamiętajcie o tym! Jest jeszcze tyraliera, którą tutaj określono mianem:

Skimrish – w epoce wojen napoleońskich (więc zaledwie pięćdziesiąt lat wcześniej od bitwy pod Gettysburgiem) linie tyralierów służyły do osłony kolumn piechoty podczas przemarszów. Była to formacja dość luźna, jej żołnierze wykorzystywali teren do lepszego ukrycia się. W naszej gierce jest to szyk najodpowiedniejszy do ochrony własnych wojsk podczas zajmowania pozycji i walki w terenie trudnym. Świetnie nadaje się do ochrony odchodzących z pozycji wojsk własnych (skąd my znamy to: odejście na z góry upatrzone pozycje?). Jest to więc typowa formacja przejściowa. Mówiąc między nami nie wykorzystywaliśmy jej najczęściej. W formacjach artylerii ważne jest określenie stanu armat. LIMBERED lub UNLIMBERED oznacza to artylerię zaprzodkowaną lub odprzodkowaną. Tylko rozwinięta na pozycjach artyleria może prowadzić ogień do nieprzyjaciela. Dla tych, którzy nie znają się na szykach: wystarczy spojrzeć na kanonierów. Jeśli siedzą na koźle furmanki to znaczy, że artyleria musi otrzymać rozkaz UNLIMBER i dopiero wtedy może zacząć prowadzić ogień. W przypadku operowania szykami piechoty ważne jest zapamiętanie kilku kluczowych informacji. Każda formacja ma CZOŁO (przód), BOKI i TYŁ. Starajmy się, aby nasze wojska ZAWSZE!!! były ustawione do strzelającego wroga face to face. Jeśli jesteśmy poza zasięgiem jego ognia, to wolno nam robić to, na co mamy ochotę. Jeśli tak nie jest, to NIGDY!!! nie próbuj np. wejść bokiem kolumny na linię strzały piechoty. Inaczej Amen, Kaputt, Ende. Uważnie oglądnijcie wasze oddziały przed walką. Gdy posiadają one charakterystykę GREEN (zieloni), to nie forsujcie ich zbytnio. Inaczej traktujcie jednostki TRAINED, to wasi przyszli WETERANI. Ci z kolei to elita, wykorzystujcie ich przy szybkich przełamaniach lub w miejscach szczególnego zagrożenia. I to by było na tyle. A teraz kilkanaście uwag o

Metodach Walki

Kiedy Panowie wybierzecie już jakiś scenariusz i stronę w mundurek, której chcecie się przyodziać, to nadszedł czas na praktyczne sprawdzenie tego co już wiecie. Obejrzyjcie dokładnie jakie punkty terenowe macie zająć lub utrzymać. To podstawa wszelkiej działalności na polu walki. Może to się wyda nonsensowne, ale w czasie mojego prawie dziesięcioletniego obcowania z grami strategicznymi często spotykam się z przeciwnikami, którzy... nie wiedzą czego chcą! Musicie mieć wyraźnie określony CEL waszych działań. A dopiero potem dobierzecie METODĘ. Jeśli macie zająć kilka punktów terenowych, obejrzyjcie najpierw sieć dróg wokół celów i na podejściach do nich. Może się okazać, iż najłatwiej będzie osiągnąć cel leżący nieco dalej niż ten pod nosem.

– Jeśli waszym celem są wzgórza górujące nad płaskowyżem, to zajmujcie je bez chwili zwłoki! Dzięki ustawieniu na nich artylerii będziecie kontrolować przestrzeń.

– Tereny lesiste to wasze błogosławieństwo i przekleństwo zarazem. Dają Wam ochronę (wrogowi również), ale zwalniają tempo marszu.

– Nie używajcie podczas przemarszów na długich trasach opcji biegania (ikonka z błyskawicą). Zmęczenie żołnierzy po osiągnięciu celu jest tak wielkie, iż muszą odpoczywać dłuższą chwilę i są zupełnie wówczas nieprzydatni w boju.

– Maszerujcie w grupach pułkowych lub dywizyjnych (z dowódcą na bułanym koniku). Macie wówczas większą szansę na odparcie ataku lub szybkie uderzenie na zaskoczonego wroga. Oddziały dywizyjne dysponują artylerią, która może przeważyć szalę zwycięstwa.

– Podczas marszu utrzymujcie szyk kolumnowy (chyba że spodziewacie się ataku wroga). Zapewni to szybkie dojście do celu i przegrupowanie na miejscu.

– Zapewnijcie w czasie marszu czy walki osłonę z piechoty dla waszej artylerii. Jest ona piekielnie niewytrzymała na ostrzał piechoty lub jej bezpośrednie natarcie.

– Jeśli przyjęliście walkę z wrogiem face to face i dysponuje on przewagą liczebną, nie prowadźcie wyniszczającej walki ogniowej. Chyba że jesteście dobrze ukryci wśród drzew. Uderzcie piechotą na ich skrzydło i zacznijcie ich wystrzeliwać z boku. Żaden szyk nie wytrzyma długo ostrzału z boku lub tyłu.

– Gdy chcecie uderzyć na nieprzyjaciela na bagnety, to pamiętajcie o utworzeniu linii, wciśnijcie PAUSE i skierujcie w jeden punkt wrogich pozycji minimum dwie jednostki własne, jednocześnie nakazując im bieg. W ten sposób zdobędziecie w tym miejscu przewagę, a szybkość zapewni Wam małe straty



przy pokonywaniu dzielącej Was odległości. Jeśli nie jesteście pewni czy przedmiot natarcia nie leży zbyt daleko oglądnijcie sobie scenariusz „Pickett Charge" on was wiele nauczy.

– Gdy macie wroga na wzgórzach i musicie je zająć, spróbujcie obejść pozycje nieprzyjaciela. Nie ma pozycji, których nie można obejść!! Czasami tylko brak sił do wykonania tego manweru.

– Zawsze (!!!) posiadajcie odwody, które maksymalnie powinny wynosić 30% waszych wszystkich sił. Wojnę zawsze wygrywają odwody. Trzymajcie je w drugiej linii, zawsze blisko miejsca walk, ale poza zasięgiem sił wroga. Mogą być użyte do kontrataku, ataku, luzowania zmęczonych jednostek. Są PODSTAWĄ zwycięstwa!

– Gdy jest to możliwe konstruujcie drugą linię, stojącą za walczącymi oddziałami. Jest to szczególnie ważne przy odwrocie. Ariergarda opoźni postępy wroga i zapewni wam bezpieczne odejście na inną linię walk. Angażujcie przy tym maksymalnie do 25% sił. Musicie się liczyć z ich nieodwracalną stratą (cest la guerre).

– Śledź uważnie listę posiłków, jakie otrzymasz w czasie walki. Dzięki temu w pierwszej fazie działań będziesz mógł walczyć bardziej dynamicznie, wykorzystując nadciągające oddziały jako odwody.

– Staraj się zawsze wyrwać dowództwu podległe mu dywizje (na mapie stoją pod szarymi flagami). Czasami po „nakrzyczeniu" na przełożonego (gadka w stylu: sprawa jest poważna, a Pan mi tu Ekscelencjo anegdotki o żonie opowiada). Gdy przewidujesz, że sprawa może być poważna (uważnie czytaj komentarze do bitwy) to poświęć te kilkaset punktów zwycięstwa i wykup jednostkę od naczelnego. Może się opłacić.



– Oszczędzaj żołnierzy. To przecież tacy sami ludzie jak ty. Od nich zależy Twoje zwycięstwo. Musisz o nich dbać, wielu zwycięskich wodzów przeszło do historii pod przydomkiem RZEŹNIKA. To chyba niezbyt miłe być kojarzonym z iD-owym chłamem.

Bye!!

Żegnamy się z wami dzisiaj moi mili Panowie. Mamy nadzieję, że nasze dywagacje skutecznie zwiększą



Wasze szanse na zwycięstwo w tym prawdziwie arcyciekawym dziełku, jakim bez wątpienia jest firaxisowy, pardon, meierowy „Gettysburg"!

Z wyrazami (no, no!) szacunku (uff) emerytowani generałowie Armii Skonfederowanych Stanów Południa. ***Jagd52&Suicide***

Extreme Assault





Nie pytajcie, skąd się wzięły te porady. Jest to tak tajne, jak poniżej opisane sekrety... W tym tekście zapodam metody dojścia do konfidencjonalnych etapów tej gry, a także cheaty, ułatwiające przejście wszystkich misji.

Teren Operacji Nr 1

Misja 1: Strzel w drzwi hangaru, aby odkryć tajemne pomieszczenie. Z superbonusami znajdziesz także teleporter, który może Cię przenieść do ostatniej misji tego teatru.

Misja 2: Zniszcz zbocze znajdujące się między dwoma drzewami na godzinie czwartej od miejsca, w którym zaczynasz misję.

Misja 4: Przypatrz się uważnie zegarowi na kościele – mamo, on działa!!! Gdy zniszczysz wieżę tego majestatycznego i jakże ważnego budynku, dostaniesz trochę ekstradodatków.

Misja 5: Udając się do wioski, zobaczysz pojedyncze drzewo po Twojej lewej. Strzel kilka razy w podstawę góry za nim, a Twoim oczom ukaże się tajne pomieszczenie. Możesz tu przesiąść się w czołg lub z powrotem w helikopter.

Misja 6: Powróć do tunelu, przez który leciałeś, zanim zaczęła się misją. Zniszcz wielki wentylator, który blokuje wejście do sekretnej komnaty.

Misja 8: Zagłęb się w ruiny zamku, aby znaleźć kilka ciekawych dodatków.

Misja 12: Poleć w przeciwną stronę niż pokazuje zielona strzałka. Zyskasz kilka drobiazgów.

Teren Operacji Nr 2

Misja 1: Na początku misji możesz wzbogacić swój wehikuł o kilka power-upów, jeśli obrócisz się i strzelisz w mur za Tobą.

Misja 3: Kiedy misja się zaczyna, obróć się o 180 stopni i zajmij się działkiem znajdującym się w alkowie. Potem zniszcz mur znajdujący się za nim, aby znaleźć się w tajnym pomieszczeniu.

Teren Operacji Nr 3

Misja 1: Wleć w krater wulkanu, aby znaleźć kilka przydatnych rzeczy.

Misja 2: Zniszcz wszystkie kraty znajdujące się w pierwszym pomieszczeniu. Kiedy misja zakończy się, znajdziesz tam wejście do ukrytego pokoju.

Misja 3: Najpierw poleć do lotniskowca i zbierz wszystkie power-upy. Potem podleć do granicy terenu misji. Poczekaj chwilkę, to zobaczysz nadlatującego rejsowca (Boeing). Zestrzel go rakietą samonaprowadzaną (za wysoko dla działka), a potem zobacz, co czeka na Ciebie na plaży. W dżungli zobaczysz coś na kształt widelca w drodze. Strzel w drzewo z ptaszkami w nim.

Misja 4: Zniszcz statuę w wiosce, aby zyskać kilka bonusów.

Misja 5: Kiedy przybędziesz do jaskini z pogruchotanym mostem, możesz zniżyć się i zebrać kilka dodatków. Potem poleć prosto i strzel w widoczny ślepy koniec, aby znaleźć się w ukrytym pomieszczeniu.

Misja 6: Jedyną możliwością zakończenia tej misji jest zestrzelenie generatora.

Misja 7: Znajdziesz kilka dodatków za pierwszą ruchomą ścianą i gdy strzelisz w dziurę w skalnym murze ponad skałą.

Misja 8: Opuść się w wyższy krater i odwiedź ponownie pomieszczenie odkryte w Misji 2, aby znaleźć kilka miłych niespodzianek.

Misja 9: Przy ruchomych ścianach poleć prosto, potem w dół, znowu prosto i strzel w dziurę na końcu tunelu, aby zdobyć trochę dodatkowej amunicji.

Teren Operacji Nr 4

Misja 1: Ustrzel bramę numer trzy, aby zebrać trochę bonusów.

Misja 5: W pomieszczeniu z opadającym sufitem jest sekretne przejście po prawej stronie.

Misja 9: Niektóre z murów kryją przejście do ukrytych pomieszczeń. Które? Zacznij strzelać!

Teren Operacji Nr 5

Misja 1: Zniszcz dwa przyjacielskie helikoptery po tym, jak Ci pomogą (sic!)

Misja 2: Pod skalnym mostem znajduje się wejście do sekretnego pomieszczenia.

Misja 3: Sprawdź obszar, skąd przyjeżdżają czołgi.

Misja 10: Na początku misji wyleć w prawo na zewnątrz tunelu, aby zebrać kilka dodatków.

Teren Operacji Nr 6

Misja 4: Podążaj śladami ścieżki lodowej, aby odkryć jaskinię z bonusami.

Misja 6: Znajdź na radarze most i poleć tam, aby zebrać należne Tobie power-upy.

Misja 7: Zestrzel prawy róg wielkiego budynku, co okaże się pomocne przy walce z Wielkim Bozzem.

Gra Sieciowa

Wchodzę na poletko Szychy, ale co tam! Jeśli użyjesz imienia „HAMMER", będziesz miał do dyspozycji zestaw unikalnych komunikatów sieciowych.

Oszustwa!

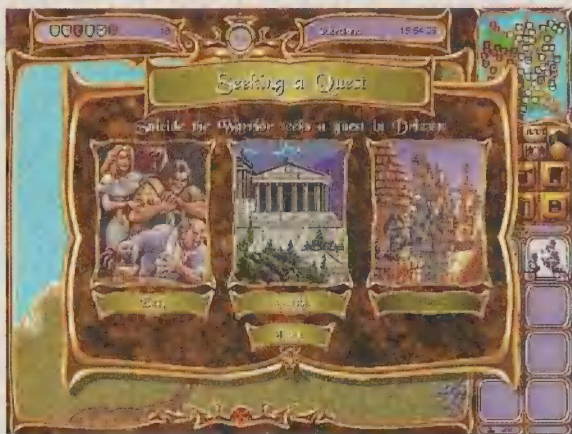
No, nareszcie coś dla prawdziwych wyjadaczy, prawda? Wielu ludzi starało się używać kodów z wersji testowych i z dema. Niestety... nie działały. Ale zdobyliśmy dla Was prawdziwe, które działają!

Napisz „oh dear" w menu głównym, a później włącz kombinację klawiszy ALT+1..0; poniżej zawarte są objaśnienia:

Alt+1 – amunicja na maxa
Alt+2 – upgrade broni
Alt+3 – Energia do pełna
Alt+4 – niezniszczalność
Alt+5 – niespodzianka !!!
Alt+6 – zakończenie misji (sukcesem, oczywista!)
Alt+7 – wyłączenie przeciwników
Alt+8 – tryb helikoptera
Alt+9 – tryb czołgu
Alt+0 – szyyyyyyyyyyybkość

Skodyfikowano: CeFeK







Warlords III

Kiedy w 1989 roku ukazała się gra „Warlords" autorstwa słynnego już dziś Steva Fawknera, fani gier strategicznych od razu zorientowali się, że mają do czynienia z prawdziwym diamentem! Dziś możemy cieszyć się następnym doskonałym rozdziałem z tej bestsellerowej serii...

Jest to kolejny przebój serii gier strategicznych ze świata baśni, miecza i magii, zachowuje wszystkie najcenniejsze wartości swych uprzednich wcieleń. Zawiera jednak ponadto wiele cennych innowacji w regułach gry. Wraz z całkowicie nową, izometryczną grafiką SVGA o rozdzielczości do 1024x768, 256 kolorów sprawiają one, że od „W III" wprost trudno się oderwać! „Warlords III" jest grą o uniwersalnym sposobie rozgrywki. Można uczestniczyć w niej powierzchownie, „naskórkowo" bez wnikania w głębię jej możliwości. Co więcej, można z takiego sposobu rozgrywki odnieść zadowolenie. Są gracze, którzy sądzą nawet, że można mechanicznie przenosić do „W III" doświadczenia i „chwyty" z poprzednich części. Ostrzegam, że może to przynieść nieoczekiwane efekty, całkowicie różne od zamierzonych. Mimo zewnętrznych podobieństw wydań gry, w „Warlords III" trzeba grać nieco inaczej... Prawdziwą satysfakcję może przynieść dopiero poznanie i zrozumienie złożonych mechanizmów i współzależności trzeciego wydania „Warlordsów". Warto zadać sobie nieco trudu, aby wyłowić i bliżej poznać te mechanizmy, umieć je powiązać ze sobą i jak najlepiej wykorzystać dla wygranej. Aby to wyłożyć, instrukcja gry musiałaby kilkakrotnie zwiększyć swoją objętość. To byłoby z pewnością mało ciekawe. Pośrednią, mniej uciążliwą drogą jest dzisiejsza próba przedstawienia krótkiego poradnika do „Warlords III". Nie znajdziecie w nim żadnych „objawień", trików czy wręcz „chaetów". Jest to próba wykazania powiązań podstawowych reguł i opcji nowej edycji gry. Resztę trzeba wypróbować samemu...

Wzrost roli i możliwości bohaterów

W tej dziedzinie znajdziesz chyba najwięcej zmian w stosunku do uprzednich wydań serii „Warlords". Rola i możliwości bohaterów mają zasadnicze znaczenie dla wyników w grze „W III". Pamiętaj, że w momencie kreowania bohaterów, możliwości wszystkich bohaterów są równe, choć różnokierunkowe. Jeśli któryś z nich będzie posiadał mniejsze uzdolnienia np. w magii, to z pewnością zrównoważy to przypisany mu wzrost umiejętności dowodzenia oddziałami w walce lub zdolności w zarządzaniu miastami (większy przyrost sztabek złota). Wybierając rodzaj bohatera, wybierasz po prostu styl gry, który lubisz najbardziej. Nie ma najmniejszego znaczenia czy wybrany przez Ciebie bohater jest mężczyzną, czy kobietą. Naprawdę decydujące będzie jednak to, jak pokierujesz dalszym rozwojem wybranego bohatera. „W III" przewiduje aż dziesięć stopni rozwoju bohaterów. Stopnie te różnią się parametrami: siły, ruchów, trafień (celności) i widoku (zakresu postrzegania). Już od początku gry należy na specjalnym ekranie obserwować kształtowanie się (przyrost) tych właściwości w kolejnych turach. Wtedy szybko zorientujemy się, jakie działanie sprzyja rozwojowi pożądanej przez nas cechy bohatera. Wzrost wszystkich zdolności bohatera rośnie w miarę jego sukcesów bitewnych. Wreszcie rzecz chyba najważniejsza: przyłączenie bohatera do oddziału lub grupy Twoich oddziałów wydatnie zwiększa możliwości bitewne tych jednostek. To ważne, zwłaszcza w trudnych dla Ciebie w grze sytuacjach.



Stosowanie czarów

To działanie przynosi bardzo dużo korzyści w grze. Niedocenianie działania czarów w „W III" jest błędem. Jeśli stosujesz magię, pamiętaj, że tylko cztery klasy bohaterów potrafią rzucać zaklęcia. Są to: czarownik, kapłan, czarnoksiężnik i szaman, a tylko trzy klasy są w stanie nauczyć się stosowania zaklęć. Są to: paladyn, zwiadowca i wampir. Nie bądź zawiedziony, jeśli rzucone przez bohatera zaklęcie nie funkcjonuje w danej turze gry. Są zaklęcia (np. premie ruchowe), które działają na dowodzoną przez bohatera jednostkę dopiero w następnej turze. Przekonałem się niejednokrotnie w „W III", że w przypadku zdobycia punktów doświadczenia bohatera, najlepiej popłaca ich ukierunkowanie na powiększenie zdolności czarowania. Pamiętajmy zawsze, że gra w „W III" bez stosowania czarów przypomina pawia, któremu wyskubano sporo piór ze wspaniałego ogona.

Bitwa

Prawdziwy strateg nigdy nie rozgrywa bitew bez oceny stosunku sił własnych do sił przeciwnika. Jak ognia – unikaj uderzania na wroga na oślep, chyba że dysponujesz bardzo wyraźną nad nim przewagą. Każda armia – własna czy wroga – ma ściśle okreś-







loną siłę bojową (uderzeniową). Jest ona mierzona w punktach podanych w lewym dolnym rogu ikonki Twoich oddziałów pokazanych w zespole pulpitu sterowania. Najsłabszy oddział ma jeden punkt wartości siły bojowej, najsilniejszy dziewięć. W nawiasach za tą liczbą mogą być podane wartości dodatkowych punktów premii bojowej. Nie myl ich z punktami ruchu jednostki podanymi w prawym dolnym rogu ikonki oddziału. Premie bojowe są dodawane w wyniku stosowania czarów przez bohatera, dowodzącego oddziałem. Ich powstawaniem jest ponadto fakt przebywania obrońców we wioskach, za murami miast fortów i twierdzy. Wartość tych premii waha się od 1 do 3 punktów - maksymalnie może być ich 5. Niektóre typy oddziałów posiadają specjalne premie: trucizny i choroby. Kiedy chłodno już przekalkulujemy szanse naszych oddziałów w starciu z wrogiem, podejmujemy decyzję czy skierować je do walki. Zapamiętajmy dwie reguły kierowania grupy oddziałów do bitwy:

1. Maksymalną długość drogi, jaką grupa może w turze przebyć do wroga określa zawsze najsłabszy oddział.

2. W czasie bitwy (w terenie i mieście) najpierw do boju kierowane są najsłabsze oddziały, na końcu najsilniejsze. Oznacza to, że trzeba przekalkulować, czy nie opłaci się wykluczyć z Twojej grupy przed walką najsłabsze jednostki i skierować je np. po bitwie jako garnizony strzegące nowo zdobytych miast. Przy atakowaniu miast ważną rzeczą będzie liczenie się z regułą, że jednorazowo może je atakować grupa złożona maksymalnie z 8 oddziałów, podczas gdy miasta może jednorazowo bronić garnizon liczący do 32 oddziałów! Rzecz jest tak oczywista, że nie wymaga komentarza.

Teraz kilka słów o punktach odporności na wrogie trafienia, które ma każda armia. Wartość ta jest niezależna od liczby punktów bojowych (uderzeniowych) armii. Nie dziw się, jeśli słaby w ataku oddział posiada w grze dużą odporność na ataki. W tej grze tak może się zdarzyć! Twój oddział traci zwykle w czasie bitwy punkt po punkcie po każdym uderzeniu jednej wrogiej jednostki. Są jednak od tej reguły wyjątki i nie bądź zaskoczony, jeśli Twój oddział polegnie od jednego uderzenia wroga.

Najemnicy

Co jakiś czas pojawiają się oferując Ci swoje usługi za określone ilości sztabek złota. Jeśli zaakceptujesz te propozycje, stają się oni zwykle podlegającymi Ci jednostkami. Zwróć uwagę, że zaoszczędzasz wtedy czas (ilość tur) niezbędnych dla wyprodukowania jednostki równoważnej najemnikowi. Może też okazać się, że najemnik będzie tańszy od produkcji jednostki.

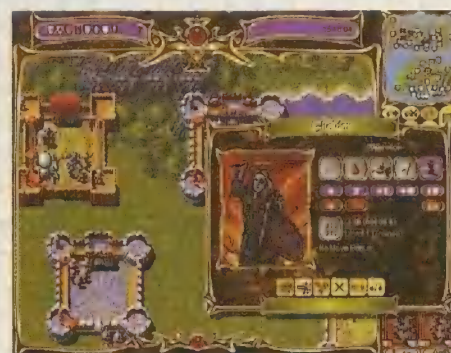
Sprzymierzeńcy

Warto penetrować ruiny poza ew. znalezieniem tam złota, stwory strzegące tych ruin mogą zechcieć przyłączyć się do Ciebie jako sprzymierzeńcy. Decyzji takiej sprzyja zwłaszcza uprzednie szkolenie oddziału penetrującego ruiny. Działania dyplomatyczne: odgrywają w „W III" nie mniej ważną rolę niż rzucanie czarów. Wrodzy bohaterowie (kontrolowani przez komputer) reagują na Twoje poczynania w zależności od swoich powiązań z pozostałymi Lordami sterowanymi przez komputer. Ograniczenia związane z dyplomacją dotyczą w „W III" również Twoich wojennych poczynań. Kształt kursora uprzedzi Cię, jeśli znajdujesz się w pobliżu oddziału lub miasta należącego do Lorda, z którym zawarłeś sojusz. Jeśli przegapisz to, otrzymasz dodatkowo specjalny komunikat o tym, że chcesz zaatakować sojusznika. Będziesz wtedy poproszony o potwierdzenie tego rozkazu. Pamiętaj jednak, że atak na sojusznika zepsuje Twoją reputację wśród komputerowych Lordów danego scenariusza i spowoduje fatalne następstwa dla Twojej sytuacji w dalszym przebiegu gry. Z drugiej strony, jeśli Twoje sprawy w scenariuszu nie układają się najlepiej, działania dyplomatyczne być może pozwolą Ci uzyskać bezcenny czas dla wzmocnienia Twoich sił. Obserwuj migotanie czerwonego wskaźnika komunikatów opcji dyplomacji, umieszczonego pośrodku dolnej krawędzi ekranu gry.

Rozwój miast produkcja i przychody

Są one kolejnym, istotnym elementem strategii w grze, może nawet bardziej ważnym niż w uprzednich wersjach gry. Zachęcam do poświęcania sytuacji w miastach nie mniejszej uwagi niż jednostkom wojskowym i operacjom wojennym. W grze występują trzy rodzaje osiedli i miast: wioska, zamek lub fort, twierdza lub forteca. Poza tym w mieście występują miasta zburzone (ich zgliszcza). Warto tworzyć nowe miasta. Osiedla i miasta są wyłącznymi dostawcami: punktów premiowych dodawanych do punktów bojowych jednostek oraz produkowanych w każdej turze: punktów złota i siły many (zdolność czarów). Miasta są również jedynymi miejscami formowania wojsk i szkolenia ich do walki. Maksymalna ilość rodzajów armii formowanych w jednym mieście – to 4 rodzaje jednostek. W odróżnieniu od „Warlords II" – w grze „Warlords III" powrócono do możliwości rozbudowy miast i przywiązano do tej funkcji wielką rolę. Większe miasta to większe możliwości przychodów złota i punktów premii dla ich garnizonów. Nie muszę chyba dodawać, że i w grze „W III" złota będziesz miał zawsze za mało w stosunku do potrzeb tworzenia nowych armii, jak również na utrzymanie jednostek już istniejących. Zarówno wioski i zamki można rozbudowywać aż do poziomu twierdzy lub cytadeli. Narzędziem do tego jest ekran opcji (CITY/SITE BUILDING). Ważnymi ośrodkami wspomagającymi funkcjonowanie miasta i powiększającymi jego dochód są porty, kopalnie, strażnice, stajnie, kuźnie i pola uprawne. Jest to nowość w serii „Warlords". Występują tu także świątynie i kapliczki wzmacniające błogosławieństwami siłę produkowanych w miastach jednostek wojskowych. Ponadto świątynne błogosławieństwa leczą zadane przez wroga Twoim jednostkom trucizny i choroby. Być może podane wyżej uwagi pomogą uporządkować fanom serii „WARLORDS" ich wiedzę o grze „W III" i skłonią ich do przemyślenia i udoskonalenia stosowanej przez nich strategii w tej świetnej grze.

Reset



To już ostatnie misje kampanii ludzkiej. Na szczęście – nie są to ostatnie misje tej znakomitej gry. Przed nami kolejne wyzwanie, czyli wyperswadowanie Ziemianom obecności na Marsie, za pomocą rasy Obcych – Taar.

część trzecia

Dark Colony



Misja 13: Last Front

Będzie trochę rozwalania – aż 3 bazy Obcych przeciwko Tobie. Rusz eksporatora na północny-wschód, niedaleko bazy i zacznij wydobywanie mamony. Ataki na bazę (szczególnie z południa) staraj się odeprzeć własnymi jednostkami. W nocy powinien wybuchnąć następny gejzer na zachodzie. Gdy już wybudujesz wszystkie budynki i ulepszysz pancerz i broń dla wieżyczek, jak najszybciej rozpocznij ich budowę. Obstawiaj na przemian południowy i wschodni most. Gdy przed każdym będą już po 4 wieżyczki, doślij tam jeszcze 4 lekarzy i kilku S.A.R.G.E. Cały czas odpieraj ataki, ulepszaj ekwipunek i zbieraj gotówkę. Jak uzbierasz wystarczająco dużo kasy, wybuduj 30 robotów + 6 S.A.R.G.E. i czym prędzej poślij całą ekspedycję na południe. Znajduje się tam baza wroga, którą najlepiej podchodzić od wschodu. Gdy już ją skasujesz, wróć z resztkami wojsk do bazy. Kiedy skończą się wszystkie zasoby na wysepce gdzie stacjonujesz, wyprodukuj kilku arnoldów + lekarzy i zajmij się podbijaniem południa. Jest tam dużo kasy i kilka zakopanych artefaktów, blisko dawnej bazy wroga (2 Solarisy, 2 Kaoxy i 2 Maxtory). Jeżeli przez pewien czas Szarzy nie będą atakowali na wschodni most, to znaczy, że szykują biiiig atak. Najlepiej wtedy posłużyć się artefaktami (Maxtorami wciągnij strzelających gości, Kaoxami rozetnij resztę, a Solarisami rozwal pozostałe działa). Wybuduj 5 samolocików i zacznij zwiedzać teren. Kiedy skończą się zasoby na południu, powinieneś mieć dużo kasy. Wybuduj więc jak najwięcej oddziałów, najlepiej 30 robotów i 20 S.A.R.G.E. i kilka dział + 8 lekarzy, i poprowadź wszystkie na rozległą polankę na wschodzie. Stamtąd przeprowadź atak na bazę wroga znajdującą się na północnym-wschodzie. Po zwycięstwie przyślij także eksploratora do wydobycia artefaktów. Jeśli masz jeszcze wystarczająco dużo jednostek, to najpierw poślij artefakty na ostatnią bazę, a dopiero później swoje główne siły.

Misja 14: Ultimate Discovery

To chyba jakiś żart ze strony autorów. Tę misję można przejść w 30 sekund! Gdy rozwalisz gości na północy, skieruj oddziały na południe, a następnie w dół i w prawo wąskim korytarzem. Trochę dalej znajduje się wejście do pomieszczenia, do którego wejdź. To już wszystko!



Misja 15: Finest Hour

Łał ostatnia misja! Jest dosyć trudna, ale spoko, masz do dyspozycji Ezgaara – superzabójczą broń, przypominającą trochę wyglądem pająka. Zresztą o jej skuteczności przekonasz się sam... Wszystkie czynności, jakie zaraz opiszemy, musisz wykonywać jak najszybciej, żeby Ci się powiodło. A więc wyślij eksploratora na pobliskie złoża gazu i zacznij rozbudowę. Kupuj lekarzy (każdy musi leczyć pająka), a gdy wybudujesz już czwartego, czym prędzej poślij całą gromadę na południowy-wschód (najlepiej jakbyś wcześniej zagrał raz misję próbnie, aby rozpoznać teren), gdzie znajduję się baza wroga. Powoli zbliżaj się do niej, kasując kolejno wieżyczki i snajperów. Jeśli wykonasz to dosyć szybko, to na pewno się uda ją rozwalić. W żadnym wypadku nie możesz stracić Ezgaara. Czym prędzej wróć do bazy. Zacznij ulepszanie pancerzy i broni dla wieżyczek, dział i arnoldów S.A.R.G.E. Wróg powinien nacierać głównie na wschodzie, ale jeśli będziesz na bieżąco zsyłał komanderem posiłki nad atakowany przesmyk, to powinieneś sobie poradzić. Przy okazji poślij do walczących jednostek 4 lekarzy. Gdy będziesz miał opanowaną sytuację, ulepszaj ekwipunek i powoli odkrywaj teren. Po pewnym czasie skończą się zasoby w pobliżu bazy. Wyślij wtedy pająka z lekarzami na północny-zachód. Bardzo blisko krańca mapy znajduje się baza wroga, ale na razie jej nie atakuj. Powinny znajdować się tam 2 czynne źródła Petry-7. Przyślij więc eksploratora, na gejzer najbardziej oddalony od wroga. Ezgaar wraz z lekarzami powinien sobie poradzić z ochroną wydobycia. Teraz możesz do końca ulepszyć bronie i pancerze. Wybuduj 4 S.A.R.G.E. i zaczynając od wschodu zaatakuj nimi bazę widoczną bazę Szarych na północy. Później Ezgaarem wróć do bazy, a arnoldami wyczyść do końca półwysep. Będzie on głównym miejscem wydobywania kasy. Po pewnym czasie wybuduj dużą armię składającą się z 25 robotów, 15 S.A.R.G.E. i 7 lekarzy. Razem z pająkiem rusz nimi na południowo-wschodnie tereny. Oprócz zniszczonej bazy, znajdują się tam wieżyczki i duże pokłady Petry-7, prawdopodobnie zajęte już przez wroga. Wykurz go więc stamtąd i przesuń jednostki na północ, tuż pod trzecią bazę Taar. Teraz sprawdź (najlepiej Ospreyem) czy na północy, gdzieś na środku mapy, nie znajduje się trzymana w odwodach duża armia ufoków i jeśli taka istnieje, zniszcz ją w pierwszej kolejności (w naszym przypadku było to ok. 30 wrogich szaraków). Gdy już ich rozwalisz, spokojnie możesz zlikwidować ostatnią bazę i obejrzeć końcową wstawkę.

KAMPANIA TAAR

Misja 1: First Strike

Zaczynasz koło przekaźnika (Luminar) z 4 szarymi (Grey) i komanderem. Twoim zadaniem jest odnalezienie i zniszczenie utleniaczy (Oxy-Gen), urządzeń wytwarzających tlen do atmosfery. Rusz oddziały na północ, wzdłuż kanionu. Po chwili napotkasz opór 5 żołnierzy, broniących utleniaczy na zachodzie. Odeprzyj atak 3 żołnierzy z południa i kontynuuj marsz na północny-wschód, gdzie przy przekaźniku dostaniesz posiłki (4 nowych). Idąc dalej rozwal 6 ludzi i 3 utleniacze, skręć w prawo, a następnie w dół, gdzie spotkasz 5 ludzi i 2 Oxy-geny. Na dole znajduje się przekaźnik i 8 ludzi, dalej na zachodzie 5 ludzi i 2 utleniacze. Idź na zachód, pod górę, gdzie spotkasz ostatnich 5 ludzi i 2 utleniacze.

Misja 2: Interference

Należy zniszczyć komunikatory (Relay Tower) Ziemian. Wyślij eksploratora (Broozar) na złoża tuż obok niego, wybuduj wszystkie możliwe budynki, ulepsz broń i pancerz dla szarych. Następnie wyprodukuj eksploratora i rusz się wraz z 5 szarymi i 3 demonami (Sy-Demon) na południe dokładnie pod swoją bazę, za pasmem gór. Ludzie będą zrzucali desan-

ty koło bazy i na południu. Gdy skończą się zasoby w obu gejzerach, wróć wszystkimi jednostkami do bazy. Jeśli mamona na to pozwoli, wybuduj 10 szarych, 7 demonów i rusz ich na wschód. Znajduje się tam stanowisko ludzi wraz z 3 komunikatorami. Najlepiej wkrocz od północy. W okolicy znajduje się jeszcze czynny krater, poślij więc eksploratora. Wybuduj dużą armię złożoną z 20 szarych i 10 demonów, i skieruj ją na południe. Tuż za wieżyczką stacjonują ludzie. Uważaj! Może być gorąco.

Misja 3: Legacy Revealed

W tej misji należy znaleść superważny Ancona's Secret (Cryo Chamber) i chronić go wszystkimi możliwymi środkami. Wyślij pierwszego eksploratora na złoża, wybuduj drugiego i poślij go na wschód. Bardzo blisko jest stąd do artefaktu (Cryo Chamber), którym jest niebieska trumna. Teraz wybuduj wszystkie budynki, 4 wieżyczki i obstaw nimi północny most. Tak samo zrób z mostem na wschodzie, ale wzmocnij tą linię obrony wszystkimi dostępnymi jednostkami. Ulepsz ekwipunek i cały czas ochraniaj artefakt. Gdy skończą się zasoby na obu złożach, zostaw kilka jednostek na moście na wschodzie, a resztę rusz na położoną na północy polankę. Znajdują się tam 2 gejzery. Buduj jak najwięcej jednostek i broń się przed atakami. Po pewnym czasie powinny skończyć się zasoby, ale i (na szczęście) ataki wroga. Wtedy rusz swoją armię na północ. Baza wroga jest dokładnie naprzeciwko Twojej.

Misja 4: Operation: Breaktrough

Dość trudna misja. Czym prędzej zabierz swoje jednostki spod wieżyczek. Przydadzą się później. Na początku nie masz funduszy, musisz więc znaleźć zbiorniki z Petrą-7 (Petra-Tanks), znajdują się one w północno-wschodnim rogu mapy. Najlepiej odszukać je bombowcami (Ortu). Gdy do nich dotrzesz, automatycznie przypłynie 15 tysięcy kredytek, a komander zostanie teleportowany do bazy. Wybuduj eksploratora, wyślij go do roboty i zamów nowe budyneczki. Teraz wyprodukuj kilka demonów, szarych i armaty (Atril), którymi zniszcz wieżyczki na pobliskich kładkach. Następnie ulepsz dla wszystkich pancerze i broń, wybuduj 4 wieżyczki i obstaw nimi południowy most. Tak samo zrób z mostem na wschodzie. Szczególnie denerwować mogą działa ludzi, na które najlepiej szybko posyłać kilka demonów. W międzyczasie odkryj bombowcem mapę i utwórz oddział złożony z 2 armat, 5 demonów i 3 szarych, którymi eliminuj pobliskie wieżyczki. Po pewnym czasie skończą się zasoby koło bazy. Przenieś się wtedy na półwysep najbardziej wysunięty na zachód. Będą przeprowadzane tam bardzo silne ataki Obcych, to jest err... ludzi. Najlepiej obstawić gejzer 3 wieżyczkami i przysłać tam naprawdę dużo wojska. W pobliżu znajduje się kilka innych czynnych gejzerów, które po kolei eksploatuj. Teraz skup się głównie na budowaniu grupy ofensywnej do ataku na wrogą bazę. Znajduje się ona na południowym-wschodzie. Dostęp do niej blokuje most z wieżyczkami. Gdy już je zniszczysz powoli przesuwaj oddziały pod budynki wroga, eliminując działa i oddziały. Po zniszczeniu bazy, na południu pojawi się kmdr. Tick i natychmiast zostanie zabrany przez aniołka.

Misja 5: Roswell Revisited

Fajnie, misja na Ziemi. Trzeba odnaleźć kmdr. Tick'a, który w poprzedniej misji zwiał sprzed nosa. Gdy znajdziesz zbiornik Petry-7, przylecą posiłki Taarów z Ziemi. Na początku ustaw swojemu komanderowi, aby „szedł" i nie brał udziału w strzelaninie. A więc do przodu, skręć w prawo, zbierz pojemniki, szybko biegnij przy siatce na górę, następnie na północny-zachód, koło rzeczki znajduje się Petra-7. Gdy na moście jednostki wroga będą zajętę, gazem na północ, wzdłuż alejki, mijając przejście na prawo, zbierz pojemnik i poczekaj, aż szarzy na dole rozwalą żołnierza. Zejdź w dół, w prawo, znowu w dół, wzdłuż przejścia, górą nad hangarami, na południowy-wschód do ciasnej alejki, gdzie nadlecą posiłki. Biegnij polem kaktusów, gdzie znajdują się dwa pojemniki. Szybko ruszaj na wschód, a na rozgałęzieniu idź dołem, ale STÓJ. Nie zbieraj jeszcze Petry, tylko poczekaj do nocy i na opcję „wssysania". Teraz już możesz ją zebrać, a następnie użyj magicznej opcji na oddziale artylerii i gazem rusz na północny-zachód, koło jednostek wroga. Nad hangarem przyślij posiłki i ruszaj dalej na północny-zachód. Omiń działa i biegnij wzdłuż alejki. Zaraz dotrzesz do dużej wnęki, gdzie biegnij jak najszybciej wzdłuż siatki. Żyjesz? To dobrze, bo zaraz koniec. Nad kaktusami i w ślepej uliczce na północnym-wschodzie zbierz Petrę. Na południu natkniesz się na duży budynek — siedzibę Stratusa. Tam też znajduje się niewinny kmdr Tick.

Misja 6: Puppet Masters

Nareszcie kmdr Tick został zatrzymany, a dzięki naukowcom Taar mogą kierować jego ruchami. Poczekaj, aż dowódca spokojnie odciągnie kolegów od artefaktów, a gdy zostaniesz teleportowany na pole walki, zainspiruj jednostki. Odeślij zdobyte cudeńka do bazy. W tym samym czasie dostaniesz eksploratora, którego wyślij na wschód. Resztę paczki skieruj na południe, odbij nimi kopalnię, wybuduj ekploratora i zacznij wydobywać Petrę-7. Tam też skieruj komandera i 2 szarych. Zamów budynki, wybuduj 4 wieżyczki i ustaw je tuż za mostem, między skałami a wodą. Jednym bombowcem odkrywaj teren, a drugiego postaw nad górką, pod wieżyczkami. Co jakiś czas poleć nim na wschód zobaczyć czy wróg nie zbiera oddziałów do ataku. Gdy zgromadzi sporo jednostek, wysyłaj tam Lunateka. Gdy skończą się artefakty, wybuduj 6 demonów i postaw je koło wieżyczek. Używaj ich do szybkiego rozwalania dział nieprzyjaciela. Za każdym razem, gdy skończą się zasoby, przesuwaj oddziały na południe. Znajdują się tam 3 gejzery, których będzie trzeba silnie bronić (10 demonów, 7 szarych) oraz artefakt. Przez cały czas buduj jednostki i ulepszaj ekwipunek. Gdy wyeksploatujesz wszystkie gejzery na południu, przenieś się na wschód, gdzie znajduje się artefakt i Petra-7. W tym czasie ludziom powinna skończyć się kasa. Jeśli masz wystarczająco dużo jednostek (30 demonów, 20 szarych), możesz ruszyć do ataku. Warto też najpierw nasłać na bazę wroga kilka Lunateków (znajdują się na południu mapy, bronione przez małe grupki ludzi).



Misja 7: Civil War

Ciężka misja. Mimo że trzeba bronić się przez 2 organizacjami, to na dodatek Stratus — sierota, prosi nas o pomoc. Będziesz musiał bronić go przed kolegami. Na początku poślij eksploratora z szarym na zachód, stawiaj kolejno budynki, a gdy będziesz mógł budować wieżyczki, czym prędzej wyprodukuj 4 i zagrzeb je na południu, przed mostem. Na wschodzie aktywuje się kolejny gejzer. Ulepszaj bronie i pancerze. Przyślij także 4 demonów (niszcz nimi działa), 3 lekarzy (Zisp) i 2 armaty do pomocy, na południu. W międzyczasie wyprodukuj bombowiec Ortu i odkrywaj nim teren. Na razie Stratus nieźle się broni, ale zaraz zaczną się duże ataki. Wyślij więc 3 wieżyczki (zakop jak najbliżej bazy) i 5 demonów (rozwalaj nimi działa) i lekarza do pomocy. Po dość długim czasie skończą się zasoby na obu wyspach. Wybuduj armię złożoną co najmniej z 10 demonów, 2 armat, 7 szarych i 3 lekarzy + eksplorator i wyślij ją tuż za mostem na wschód, gdzie powinien znajdować się czynny gejzer. Cały czas odpieraj ataki. Gdy skończą się zasoby, całą grupę poślij na południowy-wschód, gdzie znajdują się 3 wieżyczki wroga. Po ich zniszczeniu wróć wszystkimi jednostkami pod bazę. Wybuduj jeszcze 20 demonów, 10 szarych, 3 lekarzy i obiema grupami rusz na bazę wroga. Znajduje się ona na południowym-zachodzie. Podczas ataku niszcz najpierw wieżyczki, a później resztę. Po jej zniszczeniu przyślij eksploratora dokładnie na południe od swojej bazy, na miejsce z artefaktem (2 Lunateki). Poczekaj, aż armia zregeneruje siły i rusz do ataku, na wschód, na drugą bazę. Atakuj najpierw artefaktami. Po jej zniszczeniu, wystarczy rozprawić się ze Stratusem, który odwróci się przeciwko Tobie. Nie powinien jednak stwarzać problemu.

Za miesiąc ostatnia część naszego khe... khem — małego poradnika. **Piotres & Toldi**







część pierwsza

Jedi Knight

Witajcie zbawcy Galaktyki! Przed Wami długa i kręta ścieżka przez głębiny gry „Jedi Knight". Gdybyście jednak po drodze utknęli gdzieś na dobre, nasz poradnik pomoże Wam ominąć zakusy Ciemnej Strony Mocy, która ponownie zostanie pokonana.







I. Double Cross on Nar-Shaddaa

Tu wystarczy cały czas pruć przed siebie. W alkowie po lewej są tarcze. Podążaj prosto, ze sklepu pobierz haracz w postaci nowej broni (Stormtrooper Rifle) i innych gadżetów zza lady. Dalej prosto. Dojdziesz do korytarza z wiatrakiem (z góry spadnie mały zielony kurdupel). W następnym pomieszczeniu zeskocz niżej na półkę po prawej, a stamtąd na pochylnię i do góry. Znajdziesz secret (gadżety i IR Goggles). Powrót na dół przez otwór z wiatrakiem. Dalej przed siebie. Drzwi otworzysz przyciskiem, za nimi można zeskoczyć na półkę z przedmiotami (po lewej). W dużej hali można wjechać windą na górę (pod nią są do zebrania gadżety). Po kładce na drugą stronę i przed siebie. W następny szyb (ten po korytarzu z wiatrakiem) można zeskoczyć – na dole jest półka i kolejny secret. Powrót przez wentylator i znów do przodu. W pomieszczeniu z wagonikiem zjedź torem na dół i zabierz przedmioty z beczek. Przycisk ściąga wagonik. Jadąc na górę można zajrzeć do secretu po prawej. Na szczycie w czerwonym pomieszczeniu przy konsolecie po lewej jest przycisk, ściągający wagonik. Nie używaj go jeszcze, tylko „zjedź torem" na dół i zbierz przedmioty z pomieszczenia za drzwiami. Windą na górę, wagonikiem jeszcze wyżej. Do przodu. Z alkowy po przeciwnej stronie pokoju można rozwalić spacerujących na dole strażników. Oczyść okolicę i wejdź z lądowiska do luków załadowczych. Przycisk po drodze otwiera klapę w lukach. Przejdź nimi na drugą stronę i skorzystaj z windy. W korytarzu naprzeciwko jest trochę gadżetów. Za drzwiami dwie kładki – do przodu (przeleci TIE-Fighter). W kolejnej ładowni lukami można dojść do sterówki – przycisk otwiera klapę w podłodze-suficie magazynu. Nie schodź zwykłą drogą, tylko przeskocz z krawędzi na kolorowe kontenery widoczne po prawej (secret z granatami). Z jednego z ciemnych rogów magazynu można wejść do kolejnego secretu. Wyjście tradycyjnie przez wentylator. Za drzwiami czeka 8t88.

II. The Lost Disk

Po podestach na dół do kanałów wentylacyjnych. Tam można iść tylko w jednym kierunku. Uwaga na panów z granatami! Znajdziesz dysk od ojca, ale to dopiero początek. Po wyjściu z kanałów idziemy drzwiami po prawej. W wielkiej hali z pochylniami uważaj na uzbrojone w topory prosiaki. Można też zeskoczyć na kładkę poniżej celem wzbogacenia się o różne gadżety – powrót przez system wind i wyjście „przez neon" w następnym pomieszczeniu. Przed siebie na górę. Dojdziesz na dach portu przeładunkowego. Nie zeskakując na dół obejrzyj sobie dokładnie rozkład pomieszczeń i zabij strażników. Dopiero teraz spadnij do magazynu z widocznymi kolorowymi kontenerami. Każde z pomieszczeń połączone jest systemem krzyżujących się wąskich korytarzyków – będzie trochę biegania. Należy się dostać do sterówki, uruchomić przyciskiem taśmociąg i windę, a później na półkę nad taśmociągiem (z jednego z magazynów, skacząc po kontenerach). Na metalowej pace jedziemy na górę. Tam za olbrzymimi drzwiami po prawej (za skrzyniami) jest pomieszczenie z czerwonym kluczem. Wracaj do windy i po szynie przejdź do przodu. Przycisk po lewej przesuwa szynę na drugą stronę pomieszczenia, a ten za czerwonymi drzwiami otwiera kolejny luk. Taśmociągiem do przodu, potem na kolejnym między jadącymi blokami „pod prąd" i korzystając ze wsporników, korytarzyków okalających szyb i jadących z góry bloków (skacząc po nich na drugą stronę) można wydostać się na górę. Cały czas przed siebie, aż do hali z olbrzymimi żółtymi „widelcami". Przyciski w kanałach pod nimi uruchamiają mechanizm. Teraz trzeba się przedostać na platformę po lewej, zeskoczyć na umieszczony niżej „widelec", uruchomić kolejny i przejść po nim w róg pomieszczenia (dla cierpliwych jest też secret na drugim końcu trasy dźwigu-widelca). Na dół i taśmociągiem pod prąd, korzystając z przewożących skrzynie wind. W dużym magazynie wśród kontenerów jest secret. Potem ostatnim taśmociągiem do windy, szybka przesiadka na windę po drugiej stronie i już jesteśmy na świeżym powietrzu. Nad wyjściem z korytarza jest jeszcze jeden secret. Po przejściu kładki spotkamy Jan.

III. The Return Home to Sulon

W murze przy najwyższym punkcie trawnika jest secret (dokładnie naprzeciwko zamkniętego wejścia do



budynku) – strzel, ale uwaga na odłamki. W zachodniej części posiadłości znajdują się małe zakratowane okienka. Jedno z nich można wyważyć i wejść do budynku. W głównym holu jest zejście do piwnic. Przy klatce schodowej z błyskającymi światłami jest ściana do rozwalenia. Po schodach na pierwsze piętro. Za pomieszczeniem o okrągłych ścianach jest wejście do garażu (klucz i inne gadżety). Wróć na schody i na drugie piętro. Penetrując pokoje wyjdziesz w końcu do ogrodu. W ścianie przy zasypanym przejściu naprzeciwko jest secret. Użyj przycisku i podążaj przed siebie. Z półki biegnącej pod sufitem garażu można zeskoczyć niżej (po lewej) po dodatkowe tarcze. Przeszukując kolejny korytarz i przylegające do niego pokoje, można odnaleźć dwa klucze – niebieski (w piwniczce) i żółty. Po prawej stronie w jeziorze jest podwodny kanał prowadzący do sterowni. Tam oba klucze otworzą grodzie. Wracaj na powierzchnię i po tej suchszej stronie skorzystaj z nowego przejścia. Po przejściu elektrowni (uwaga na latadła) znajdziesz jaskinię. Idąc dalej (po prawej secret), dobrniesz do pracowni ojca.

IV. Jedi's Lightsaber

Wreszcie mamy miecz świetlny. Oprócz zastosowania typowego, czyli walki, może się on jeszcze przydać przy odbijaniu lecących w naszym kierunku promieni laserowych (automatycznie) oraz jako latarka. Od tego poziomu nasz bohater będzie też otrzymywał punkty doświadczenia – gwiazdki, które najlepiej rozdzielać równomiernie między wszystkie umiejętności Jedi. Z pracowni ojca schodzi się do kanałów. Żelazne kraty świetnie tną się mieczem. Po dojściu do wody, idąc kawałek z prądem można odnaleźć secret. W górę strumienia jest krata (przykucnij). Teraz do wody. Zaczyna się system wodociągów. Tu przyda się częste zapisywanie gry. Nie wolno dopuścić, aby płynąca woda zniosła nas w przepaść. Proponuję spacery po krawędzi akweduktów, z częstym spoglądaniem w dół (przedmioty). Wypływamy po drugiej stronie, na pomoście jedna z odnóg prowadzi do miejsca, z którego wypływa woda. Należy cały czas iść krawędzią akweduktu i po pewnym czasie zeskoczyć piętro niżej. Kawałek dalej pod akweduktem jest secret. W końcu dochodzimy do dwóch olbrzymich zbiorników wodnych. Z tego pustego jest zejście do dalszych kanałów. Cały czas do przodu. Korzystając z metalowych prętów i wsporników trzeba przedostać się na drugą stronę metalowej konstrukcji. Znowu na akwedukty (po drodze secret). Finalnie dopływamy do olbrzymiego cylindra. Należy się dostać do jego wewnętrznego pierścienia (podwodny otwór mniej więcej naprzeciwko wejścia, w połowie wysokości), a później jeszcze głębiej. W środku na górze jest przycisk podnoszący poziom wody. Po wypłynięciu na zewnątrz cylindra można już skorzystać z nowego przejścia. Płynąc z prądem docieramy do końca systemu kanalizacyjnego (wielki wodospad). Wyłaź czym prędzej na prawo i windą na górę. Kolejną windą zjedziesz z galerii na dół. W kanale z ośmiornicami jest podwodna skrytka. Wychodzimy na lewo i cały czas do przodu, aż do dużych żelaznych drzwi. Później wystarczy tylko odblokować zewnętrzne wrota (na piętrze) i obejrzeć kolejny film.

V. Barons Hed – The Fallen City

Ruszamy kanałami w stronę miasta. W jeziorku, przy którym zaczynamy, warto trochę ponurkować. Dalej do przodu. Po spenetrowaniu kanałów wzdłuż i wszerz oraz części nawodnych (przylegające koryta-rzyki) i podwodnych wychodzimy w mieście. Przez kolejne domostwa (oglądaj uważnie ściany, szczególnie te pęknięte) przekraczamy mostek i dochodzimy do placu targowego (przy jednej ze ścian, za odsuwanym blokiem jest secret). Cała okolica aż roi się od przeciwników i cywili. Przylegające sklepy i domy warto spenetrować (szczególnie zakład pewnej pani, gdzie można zastać dwóch Cronów i secret z nową bronią). W pobliżu tego sklepiku jest też wejście na piętro (od strony placu). Należy tam się udać, wskoczyć na murek, a z murku na znajdujący się za plecami daszek. Potem wędrujemy po dachu, przez kolejne okna i daszki z materiału. Wreszcie przechodzimy przez opuszczone domostwo, skaczemy trochę po nierównych pochylniach i w ten sposób dochodzimy do końca poziomu.

VI. Into The Dark Palace

Dalej przez kolejne ruiny (uwaga na latające Drony i rozlokowane w okolicy miny przeciwpiechotne – widać je doskonale w podczerwieni). Duże czarne drzwi otwiera się za pomocą miecza świetlnego (jeśli się przyblokują). Dalsza droga wiedzie przez okno i szparę między ścianą a murem. Na końcu jest zawalony budynek, przechodzimy przez umieszczoną między dwiema belkami dziurę w podłodze (trochę trudno ją wymacać). Niżej można znaleźć wyrzutnik min (kiiicha). W przejściu po prawej trochę nurkujemy (po schodach dalej wgłąb – pokój z przedmiotami). Nas jednak interesuje wejście do kanału, a później szybko na zachód. Windą można dostać się do sterowni (uwaga na Drony), a idąc dalej pierwsze spotkanie ze Szturmowcami Imperium. Z korytarzyka wychodzimy na olbrzymią przestrzeń – dziedziniec okalający kwadratową Ciemną Wieżę. Dokładne wytłumaczenie dalszych czynności wymagałoby posiadania dokładnej trójwymiarowej mapy. Jako że nie planujemy w najbliższym czasie doączenia do GK cyfrowych wyświetlaczy, muszę się zdać na Waszą wyobraźnię przestrzenną. Należy się przedostać do widocznych naprzeciwko olbrzymich drzwi Ciemnej Wieży. Niestety, dzieli nas od niej kilka tysięcy ton dwupiętrowej, żelaznej konstrukcji. No i niestety – zaczynamy wędrówkę z najniższego piętra. Jednak nie wpadajcie w panikę ;–) Po pierwsze – przyda sie informacja, że wszystko tu pobudowane jest symetrycznie wzdłuż linii – drzwi grodziowe – punkt, w którym stoimy. Naszym zadaniem jest dostać się najpierw na znajdujący po przeciwnej stronie wysu-wany most zwodzony. Czyli biegnąc niższym piętrem, okrążamy prawie połowę dziedzińca. W międzyczasie można mijać dość pokaźne ilości przeciwników (nie zaczepiać Walkerów AT-ST, chyba że czymś wybuchowym), jednak stróżówki i składy, które będziemy przekraczać, są pełne apteczek i dodatkowych tarcz, więc całość będzie czystą przyjemnością. Po dotarciu na miejsce trzeba jak najszybciej przełączyć przyciski uruchamiające obie części mostu (w pokojach przy jego podstawie) i przedostać się nim na żelazne „pierwsze piętro". Używanie „Force Run" okaże się tu niezbędne. Później należy już tylko klucząc między dziurami i schowanymi mostami (używaj Mocy) dobrnąć do miejsca w miarę blisko ścian Ciemnej Wieży i przeskoczyć do jakiejkolwiek wnęki w murze (tej, w której jest pod sufitem działko). Podążając szarymi korytarzami można dotrzeć do wspomnianych drzwi grodziowych (a właściwie ich systemu). Przyciski między nimi opuszczają na chwilę wrota, więc szeroką krawędź można wykorzystać do przebiegnięcia na drugą stronę. I właśnie w tym tkwi kruczek. Trzeba nacisnąć je-









den przycisk, a potem jak najszybciej drugi, po przeciwnej stronie. Spowoduje to przesunięcie się szyny w suficie i odsunięcie środkowej grodzi. Na jednym z jej „skobli" należy wjechać na górę, po czym szybko wąskim kanałem przebiec do sterówki. Tam wystarczy już tylko przełączyć przycisk, z kratki zeskoczyć na ostatnie wrota i wbiec do kolejnej sali. Zniszczenie komitetu powitalnego to pestka, a ściągniętą z góry windą pojedziemy do kolejnego levelu.

VII. YUN – The Dark Youth

To pierwsza potyczka Kyle'a z rasowym rycerzem Jedi. A konkretnie Ciemnym Jedi... Oczywiście w grę wchodzi jedynie walka na miecze świetlne. Właściwie jedyne co mogę poradzić, to spokój i solidne wywijanie orężem. Trzeba się starać cały czas utrzymać Yuna w polu widzenia, najlepiej w małej odległości. Jedynie w wypadku użycia przez przeciwnika mocy oślepienia, należy rozpocząć wykonywanie gwałtownych i nie kontrolowanych manewrów, zmniejszając szansę na trafienie.

VIII. Palace Escape

W pomieszczeniu poniżej jest secret. Jadąc windą na jednej ze ścian, należy strzaskać mieczem znajdującą się za kratą tablicę rozdzielczą. Winda zawiezie Kyle'a aż na dach. Tam uwaga na TIE-Fightery. Zaczyna się kawałek dla ludzi z lękiem wysokości (często sejwuj). Z dachu można przeskoczyć jeszcze wyżej (używaj Force Jump) – na murek (przy widocznym szczycie wieży, po lewej od windy, którą tu wjechaliśmy). Teraz można dokładniej obejrzeć sobie znajdujące się na jednej z pochyłości potężne otwory wentylacyjne – w dwóch z nich zsuwając się po ścianie można wpaść w niewielki kanał naprawczy. Prowadzi on do sterówki (po drodze secret w podłodze). Dalej można dotrzeć do windy (spójrz w górę). Piętro niżej jest przechowywana olbrzymia jaszczurka Kell. Lepiej nie zbliżać się do niej zanadto, ale w okolicy (i na okalających pomieszczenie gzymsach) jest trochę ciekawych przedmiotów. Naciśnięcie kolejno obu przycisków ściąga platformę na dół. Wracamy z powrotem do windy, jedziemy na górę, ale wychodzimy przez otwór w suficie. Teraz będzie zabawa w szybach windowych. Jedna z oświetlonych wnęk to zakratowany otwór wentylacyjny, który prowadzi do kanału powietrznego. Po żelaznych belkach na druga stronę, stamtąd po dachach kolejnych wind do zielonego korytarza z kratą w podłodze. Krótki lot zakończy się spacerem po półkach po lewej (nowa broń do zebrania od Szturmowców). Kolejny tunel powietrzny ma pomóc przedostać się na drugą stronę. Wcześniej jednak można spenetrować go „pod prąd", ale tylko wtedy, gdy słabo „wieje" – znajdziesz secret. W momencie, gdy pęd powietrza jest największy, po niewielkim rozpędzie można znaleźć się na szczycie kolejnej budowli (huh huh, to było naprawdę rajcujące). Tu uwaga, bo poważnie „znosi" na wszystkie strony. Właściwe przejście jest na wprost od tunelu wentylatora, ale warto przespacerować się jeszcze niezły kawałek w prawo po gzymsach. Finalnie można dojść do półki, przy której za kratami jeździ szybkobieżna winda. Ostrożnie zeskakujemy po występach w szczelinę w dół (dość ciemno – pomoże reflektor) i po speneterowaniu dość mrocznych korytarzy wchodzimy do windy. Na górze przed wyjściem na otwartą przestrzeń dobrze jest zasejwować. Ponieważ podłoga na zewnątrz okazuje się z lekka niestabilna, od razu trzeba się rzucić w prawo, w stronę betonowej plaformy. Teraz czekamy na przybycie Jan.

IX. Fuel Station Launch

Klucząc między i pod rurami (po przejściu pod jedną z nich po prawej na gzymsie będzie secret) dochodzimy do zamkniętego na klucz pomieszczenia. Żółtą chorągiewkę można odnaleźć, idąc przejściem między jedną z rur a ścianą (po lewej od drzwi), później buszując w wąskim kanale naprawczym. Za drzwiami jest potężny zbiornik z paliwem. Teraz idąc po kolejnych podestach w dół i używając przycisków (tych z zielonymi monitorami), należy przepompować paliwo z jednego zbiornika do drugiego. W okolicy są porozmieszczane ekrany (takie żółtawe) z zaznaczonym stanem paliwa w obu zbiornikach, więc nie powinno być z tym kłopotów. Napełnić należy ten prostokątny po lewej, zaś pusty powinien zostać ten ze zwężeniem u dołu. Po dotarciu na dół okaże się, że do otwarcia śluzy potrzebny jest jeszcze klucz. Znaleźć go można na jednym z pięter w szarym składziku – jest z niego wejście do wąskiego korytarza, tak iż trzeba kucnąć, aby Kyle nim podążył. Teraz wystarczy już tylko wejść w jedną z wnęk i używając Force Jump wskoczyć na podest na górze. Kluczem otwieramy śluzę na dole i wchodzimy do zbiornika. Ostrożnie z ogniem. Stojąc na krawędzi zamykamy jedną śluzę, dopiero teraz można otworzyć drugą. Dalej przed siebie po rurach (w kratce po lewej od działka na suficie jest secret). W kolejnym pomieszczeniu przy schemacie wyłączamy wszystkie trzy przyciski, zaczynając od lewej. Piętro niżej kolejny przycisk otworzy wielkie drzwi grodziowe. Wędrując kanałami paliwowymi, należy trzymać się kilku zasad. Po pierwsze – nie strzelamy w paliwo. Po drugie – nie strzelamy w ściany (rykoszety). Po trzecie – nie pływamy w paliwie. Kolejne drzwi grodziowe otworzą się dopiero po zamknięciu poprzednich. W ten sposób (można jeszcze zahaczyć o pomieszczenie zaraz po rozgałęzieniu kanałów) dochodzimy w końcu do spadku w dół, a później do potężnej owalnej hali. Zanim zrobi się gorąco, mieczem można wyrąbać przejście w dół (na podwyższeniu na środku). Dochodzimy do kolejnego zbiornika. Dwie windy zawiozą Kyle'a bardzo wysoko, na szczyt stacji. Kolejny bieg rurami do przodu. Przy końcu najlepiej zrobić save, bo transportowiec właśnie odlatuje i trzeba wskoczyć na półkę przy burcie.

X. 8t88's Reward

Z dużego placu jest wyjście na prawo do sterowni (w ciemnościach secret). Przycisk otwiera wrota w podłodze. Nową drogą podążamy przez kolejne pomieszczenia cały czas przed siebie. Z pokoju z windami przechodzimy dalej, aby w kolejnej sterówce zebrać czerwony klucz. Teraz miniętymi wcześniej windami na dół. Za drzwiami jest magazyn gadżetów. Ponadto można jeszcze poskakać po okolicznych skrzyniach. Z jednej z nich przez dziurę w suficie można wejść w kolejny secret. Wracamy do pomieszczenia, w którym Kyle znalazł czerwony klucz i dalej przed siebie. Z hali z kładkami jest wyjście do dużego kwadratowego bloku mniej więcej w połowie wysokości. Wchodzimy do dwóch zbudowanych na planie kwadratu hal, połączonych ze sobą jednym z boków. Dwa przyciski (po jednym w każdej hali) przy światełkach na dole dezaktywują żółte pola siłowe (jednego na razie się nie da). Po kładkach wędrujemy na górę i do pomieszczenia za drzwiami, z którego można wynieść niebieski klucz i inne uzupełniacze. W następnym pomieszczeniu należy wyłączyć potężny wiatrak (strzelając do dwóch układów scalonych rozmieszczonych po bokach), z jednej z rur wskoczyć na gzyms (użyj Force Jump) i wejść do kanału wentylacyjnego. W środku nieźle wieje, można odnaleźć secret oraz wyjść do wnętrza reaktora. Po podestach szybko na drugą stronę. Tam przycisk wyłącza reaktor tak, iż można skorzystać z przejścia w jego podstawie (za kratą). Strumień powietrza (po lewej secret) zaniesie naszego Jedi do hangaru. Teraz już tylko przechodzimy przez duże szare drzwi...

XI. The Brothers Of The Sith

...aby spotkać dwóch Ciemnych Jedi. Walka z nimi nie należy do najprzyjemniejszych. Starszy ma możliwość stosowania Grip a'la Darth Vader, zaś młodszy jest zwinniejszy i może stać się niewidzialny. Walka odbywa się w dwupiętrowej hali. Najprzestronniej jest na parterze, niemniej czasem ucieczka w górę może dać trochę czasu na zregenerowanie sił. Bliźniaki (czy raczej AI) nie są zbyt inteligentne i nie zawsze od razu nas znajdą. Podobnie dzieje się na przykład, gdy Kyle stanie dokładnie w jednym z rogów pomieszczenia – można to wykorzystać. Na początku najlepiej wyeliminować jest starszego, bo jest mniej wytrzymały. Skutkuje taktyka ataku z doskoku i szybkiego wycofania. Młodszy to już prawdziwe wyzwanie – cały czas się porusza. Najlepiej zwabić go w jeden z rogów pomieszczenia i tam utłuc. Później wystarczy tylko powrócić na górę po małe trofeum.

Piotres

To na razie tyle, za miesiąc ciąg dalszy. Na koniec wypada mi napisać coś oryginalnego...o wiem – Niech Moc będzie z Wami.



TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Menu

Mortal Kombat Trilogy

● **PSX**

Ukryte menu
Wejdź do menu opcji i wybierz Game Configure. Następnie przytrzymaj na chwilę góra+L1+L2+R1+R2. Teraz masz dostęp do zielonego znaku zapytania.
Ukryta postać
Aby zagrać jako Chameleon na ekranie wyboru postaci wybierz ninję, potem poziom trudności i poczekaj na napis „loading". Teraz trzymaj dół, run, blok, high kick, high punch i lewo (dla postaci po lewej stronie ekranu), aż do momentu rozpoczęcia walki. Twoja postać wybuchnie i będziesz walczył jako Chameleon (niewidzialny ninja).

Battle Arena Toshinden 3

● **PSX**

Ukryte postacie
Aby mieć do dyspozycji wszystkie ukryte postacie, postępuj kolejno:
1. Ustaw poziom trudności na 0 i przejdź całą grę wszystkimi postaciami.
2. Teraz zmień poziom trudności na hard i skończ całość Vermilionem, a dostaniesz Sho.
3. Znowu przestaw poziom trudności, tym razem na very hard i jeszcze raz ukończ grę Vermilionem – pojawi się Abel.
4. No i znowu difficulty level, teraz na impossible i skończ grę Ablem, przybędzie Veil.
5. Ostatni punkt wycieczki – skończ grę Veilem na poziomie impossible – będziesz miał małą dziewczynkę! I jeszcze przestroga: nie wolno Ci używać kontynuacji, zdobywając 4 bossów
Random Character Select
Na ekranie wyboru postaci przytrzymaj L1+L2+R2+R1, a postać wybierze się losowo.



Hangtime

nastę-

Niewidzialne turbo – 273
Nieskończone turbo – 461
Max mocy – 802
Bez muzyki – 048
Bez popychania – 390
Boisko na powietrzu – trzymaj lewo i przyciśnij turbo
Duże głowy – trzymaj góra i przyciśnij turbo+podanie
Wielkie głowy – przyciskaj góra, góra, podanie i turbo

Sonic R

• Saturn

Aby zagrać Super Sonikiem musisz zebrać wszystkie 7 szmaragdów z 4 pierwszych plansz. Kiedy już tego dokonasz wejdź na ekran wyboru postaci i podświetl Sonica. Teraz wciskając góra/dół przełącz się pomiędzy trybem Original i Super.
Ukryte postacie
Zbierz z każdego levelu 5 „tokenów" (znaczki z Sonikiem), aby zagrać niżej wymienionymi postaciami:
Resort Island – Mecha Sonic
Radical City – Mecha Talis
Regal Ruin – Egg Robo
Reactive Factory – Mecha Knuckles
Dodatkowe postacie
Zajmij pierwsze miejsce na wszystkich czterech trasach, a wtedy trasa Radiant Emerald stanie się aktywna (możliwa do wyboru z poziomu Select Track Menu).
Jeśli zajmiesz pierwsze miejsce na dodatkowym torze, to dostaniesz do wyboru nową postać – Dr. Robotnik.

Xevious 3D/G

• PSX

Na ekranie tytułowym trzymaj X+lewo+O+start, aż zacznie się gra. Będziesz mógł grać jako Heiachi. Jeżeli przy wyborze gry przytrzymasz L1+R1+L2+R2 i przyciśniesz O, będziesz miał nieskończoną liczbę kontynuacji.

Turok: Dinosaur Hunter

• N64

Disco Mode – wprowadź SNFFRR w polu wprowadzania kodów i przywołaj grę. Teraz zapauzuj ją jeszcze raz i sprawdź opcję Enter Cheat Code. Zobaczysz opcję Disco Mode. Wybierz ją, a Twoi przeciwnicy zaczną tańczyć w psychodelicznym rytmie disco. Kod FRTHSTHTTRLSCK da Ci nieskończoną ilość żyć, HBST pozwoli na obejrzenie, skalowanie i obracanie wrogów w 3D.

Ace Combat 2

• PSX

Music player
Jeżeli ukończysz grę z wynikiem lepszym niż „First Lieutenant", w menu options znajdzie się funckja CD Jukebox, gdzie możesz odsłuchać wszystkie 28 utworów dostępnych w grze. Klawisze: L1 i L2 – przewijanie w przód, R1 i R2 – w tył, O wybiera ścieżkę, select aktywuje ekran, a Kwadrat i X kończy zabawę z playerem.
Lockowanie punktu podczas replaya – przytrzymaj przycisk mapy.

SEGA Touring Car Champ.

• Saturn

Zmiana koloru pojazdu – w menu Car Select wciśnij górę lub dół.
Ukryta trasa:
– zmień datę na 1/25/1997, aby zagrać na Winter Holiday Track
– zmień datę na 2/13/1998, aby zamienić 3 standardowe trasy na HIT i RUN
– zmień datę na 4/1/1998, aby zagrać na April Foul Track
Aby zmienić datę załaduj grę, a następnie przejdź do Saturn Side. Pojawiło się nowe Global Net Event Menu. Wejdź do niego i zrób co należy.
Wejdź do Option Menu (wszystko jedno czy jesteś w trybie Arcade, czy Saturn) i wybierz Key Configuration. Musisz mieć Sega Arcade Racer podłączony do portu drugiego. Wciśnij równocześnie przyciski X, Y, Z. Jeśli zadziałało, usłyszysz dość specyficzny dźwięk (coś jak warkot silnika). Wykonanie powyższej czynności daje Ci możliwość gry nowymi pojazdami oraz dodatkowe trasy.
Aby zagrać jednym z nowych samochodów wejdź do Car Select Menu, a następnie:
– aby wybrać Sega Racing Proto wciśnij X
– aby wybrać Lancia Delta z Sega Rally podświetl Alpha Romeo i wciśnij z
– aby zagrać Celica z Sega Rally podświetl Toyota Supra i wciśnij Y

Dead or Alive

• Saturn

Kody:
Master Code: F6000914 C305 B6002800 0000
Nieskończona energia dla Player 1: 1600E6F0 00AD
Nieskończona energia dla Player 2: 1600E748 00AD
Brak limitu czasowego: 1600D96E 1E00
Extra Options
Aby Extra Menu stało się dostępne, musisz przejść tryb Arcade w trybie Easy.
Fighting Order – przejdź Time Attack w czasie poniżej 5 sekund
Ring Size – przejdź Arcade Mode na poziomie EASY
Danger Zone – przejdź Burst Arcade Mode co najmniej na poziomie EASY
Danger Damage – przejdź grę w trybie NORMAL i podczas wpisywania się na TOP TEN wklep AOD
Danger Bounce – kiedy dostąpisz zaszczytu wpisania się na TOP TEN wklep inicjał DOA
Announcer Voice – użyj Kasumi przynajmniej 100 razy
Get the Raidou – przejdź Arcade Mode każdą postacią (minimalny poziom trudności to Normal)
Alternate Costumes – przejdź Arcade Mode na poziomie trudności NORMAL
Replay – w czasie wyświetlania replaya wciśnij A+C. Teraz jeśli chcesz przewinąć powtórkę na początek, wciskaj B.

NBA '98

• PSX

Rozpocznij grę i przejdź do User Setup Screen. Teraz wpisz jako imię „Secrets". Naciśnij Start, aby potwierdzić zmianę. Od teraz O aktywuje tajne menu.
Drużyna producentów gry: na głównym ekranie wciśnij O i jeszcze raz O. Znajdziesz się w opcji Custom Teams. Teraz wpisz któreś z podanych imion:
EA Europals
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA Testtubes
TNT Blasters

PROLINE SOFTWARE

PROLINE SOFTWARE

PLAYSTATION

WYŚCIGI
Test Dirve 4 – wyścigi
Moto Racer – motory
TOCA – wyścigi
Rapid Racer – wyścigi skuterów
Formula 1 '97 – formuła 1
V-Rally – super grafika
Rage Racer – najlepsze wyścigi
Porsche Challenge – wyścigi Porsche
Destruction Derby 2 – destrukcja na torze

WYŚCIGI KOSMICZNE
Wipeout 2097 – wyścigi bolidów przyszłości

KOSZYKÓWKA
Total NBA 97 – koszykówka Sony
NBA In The Zone 98 – koszykówka Konami
NBA Live 98 – koszykówka Electronic Arts

PIŁKA NOŻNA
FIFA Soccer 98 – piłka Electronic Arts
Actua Soccer 2 '98 – piłka Gremlina
Adidas Power Soccer Int. 97 – piłka Psygnosisu
ISS Pro – piłka Konami

KARATE 2D
Street Fighter Alpha 2 – turniej
Mortal Kombat Trilogy – turniej

KARATE 3D
Street Fighter EX – turniej!
Fighting Force – przygodowe karate
Soul Blade – turniej
Tekken 2 – turniej

SPORTOWE INNE
NHL '98 – hokej
NHL Face Off '97 – hokej
Cool Boarders – rolki, deskorolki, itd.
Victory Boxing – boks
International Track & Field – olimpiada

DOOMO–PODOBNE
Duke Nukem 3D – przebój z PC
Tenka – doom/sf
Exhumed – starożytny Egipt
Disruptor – doom/sf
Alien Trilogy – horror s/f, na podst. filmu Obcy

SYMULATORY
Ace Combat 2 – samolot
Wing Over – samolot

STRZELANINY 3D
Time Crisis – strzelanina z pistoletem
MDK – przebój z PC
G-Police – strzelanina s/f
Colony Wars – s/f
Rosco McQueen – s/f
Overboard – statki pirackie w akcji
Agent Armstrong – agent w akcji
Nuclear Strike – helikopter z góry
Raystorm – strzelanina s/f
Tunnel B1 – strzelanina Namco
Machine Hunter – komandos, widok z góry
Mechwarrior 2 – walki robotów, widok z kabiny
Reloaded – krwawa strzelanina, widok z góry

STRATEGIE
Populous 3 – strategia w czasie rzecz.
Constructor – budujesz miasto
Red Alert – strategia w czasie rzeczywistym
Warcraft 2 – strategia fantasy
Transport Tycoon – budujesz koleje
Syndicate Wars – wojny syndykatów
Command & Conquer – doskonała strategia
UFO 2 – bronisz planety przed kosmitami
Panzer General 2 – strategia wojenna

PRZYGODOWE
Deathtrap Dungeon – przygoda
Nightmare Creatures – horror
Resident Evil DC – horror
GTA – kryminał
Tomb Raider 2 – druga część przeboju!
Final Fantasy VII – super!
Discworld 2 – animowana bajka
Oddworld – przygody stworka, super!
Suikoden – RPG z Japonii
Vandal Hearts – RPG z Japonii
Excalibur – coś jak Tomb Raider, fantasy
Blood Omen: Legacy Of Kain – gra RPG
Warhammer – RPG
Fade To Black – kosmiczny agent

ZRĘCZNOŚCIOWE
Jersey Devil – platformówka
Rascal – w stylu Mario 64
Pandemonium 2 – Błazen i Królewna
Crash Bandicoot 2 – fajne
Croc – przygody małego krokodyla
Hercules – na podstawie przeboju Disneya
Spider – przygody pająka
Gex – chodzisz sympatycznym dino

PLATINUM
Ridge Racer – wyścigi
Actua Soccer – piłka nożna
Loaded – strzelanina
Worms – zręcznościowa
True Pinball – pinball
Tekken – karate
Toshinden – karate
Alien Trilogy – horror
Rayman – zręcznościowa

NINTENDO 64

WYŚCIGI
San Francisco Rush – wyścigi NTSC
Top Gear Rally – samochody
Diddy Kong Racing – wyścigi
Lamborghini 64 – wyścigi
ExtremeG – wyścigi przyszłości
Multi Racing Ch. – samochody
WaveRacer64 – skutery wodne
MarioKart64 – karting

PIŁKA NOŻNA
ISS 64 – najlepsza piłka

KARATE
Fighter's Destiny – najnowsza karate
Mace – najlepsze karate, NTSC

SPORTOWE
NFL Quarterback Club '98 – rugby
Wayne Gretzky Hockey – hokej
Hang On Time – koszykówka

SYMULATORY
Aero Fighters Assault
Pilot Wings 64

ZRĘCZNOŚCIOWE
Mischief Makers
Chameleon Twist – w stylu Mario 64
Lylad Wars – Star Fox (+ Rumble Pak)
Mario 64
Shadow Of The Empire
Bomber Man
Blast Corps

DOOMO-PODOBNE
Duke Nukem 64
Golden Eye 007 – James Bond!
Turok
Doom 64
Hexen

AKCESORIA
Rumble Pak
Memory Card
Konwerter PAL/NTSC
Joypad

GAZETA
Gazeta objętości ok. 100 stron poświęconych wyłącznie N64.

SATURN

WYŚCIGI
ManxTT – motory
Sega Rally – najlepsze wyścigi

PIŁKA NOŻNA
World Wide Soccer '98
FIFA Soccer 97

KARATE 3D
Last Bronx
Fighter Megamix
Fighting Vipers

SPORTOWE INNE
NBA Live 97 – koszykówka
NHL 97 – hokej
Athlete Kings – Olimpiada

DOOMO–PODOBNE
Duke Nukem 3D – klasyka z PC
Exhumed – starożytny Egipt
Alien Trilogy – na podstawie filmu Obcy

STRZELANINY 3D
Soviet Strike – śmigłowiec
Die Hard Trilogy – Szklana Pułapka
Die Hard Arcade – Szklana Pułapka
Panzer Dragoon 2 – strzelanina fantasy

PRZYGODOWE
Discworld 2 – animowana przygoda
Resident Evil – horror
Tomb Raider – Indiana Jones

ZRĘCZNOŚCIOWE
Pandemonium – Błazen i Królewna
Sonic 3D Jam – zestaw gier
Nights – super
Tilt – flipper

DZWOŃ PO NOWOŚCI!

24h Wybrane tytuły realizujemy w ciągu 24 godzin.

SONY PLAYSTATION
Cena 1 gry: 189 zł – 209 zł
Seria Platinum: 109 zł

PROMOCJA: Każdy zakup za minimum 299 zł to PlayStation Magazyn (z kompaktem) za darmo!
Wraz z pojedynczą grą można kupić dodatkowo PlayStation Magazyn.

NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. W sprzedaży gazeta poświęcona wyłącznie N64!

Wymiana gier na N64!

SATURN: Cena 1 gry: 199 zł – 219 zł

P.H. PROLine
P.O.Box 36, 05-400 OTWOCK
tel. (0601) 350-400
(pon.– pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 14)

PROFESJONALNA LINIA

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Zanim przejdziemy do sedna sprawy, a więc nagród i nagrodzonych, przyjmijcie najserdeczniejsze życzenia noworoczne, a przede wszystkim duuużo szczęścia w losowaniu wspaniałych nagród. Formuła naszych konkursów przyjęła się już, dlatego w nowym roku wszystko pozostaje bez zmian.

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi z numeru „GK 12/97":
1. Postacie którymi można grać w Hexenie II to: Krzyżowiec, Zabójca, Necromanta, Paladyn
2. W grze MS Flight Simulator latamy śmigłowcem Bell 206 B
3. Wspólnym wyposażeniem Lary i Croca jest oczywiście plecak.

A oto lista nagrodzonych:
Tomasz Bulzacki z Warszawy otrzymuje grę „Shadow of the Empire"
Maciej Otto z Grodziska Mazowieckiego otrzymuje grę „Third Reich"
Zbyszek Chilicki z Skraszewy otrzymuje grę „Lew Leon"

Oto pytania 3 pytania na styczeń '98:
1. Podaj imię i nazwisko głównego bohatera gry „Jedi Knight".
2. W jakim miasteczku toczy się akcja gry „Resident Evil"?
3. Podaj pełny tytuł nowej gry na Nintendo 64 w której występuje superagent James Bond.

Nagrody, które czekają na Was w tym miesiącu:
1. TOMB RAIDER PC CD
2. ACTUA SOCCER CLUB EDITION PC CD
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE PC CD

KONKURS PSX

Rozwiązanie konkursu PSX:
Tytuł oficjalnego polskiego miesięcznika o PlayStation to po prostu:
OFICJALNY POLSKI PLAYSTATION MAGAZYN
Nagrodę, grę „Mickey's Adventure" otrzymuje Leszek Stańkowski z Bytomia.



Pytanie:
Jaka gra na PSX jest odpowiednikiem „Mario 64" na Nindendo64?
W tym miesiącu można wygrać grę: „Fighting Force".

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź z numeru 12/97:
Oczywiście z utęsknieniem wyczekujemy na TRZECIĄ z kolei część Virtua Fightera.
Nagrodę, grę Duke Nukem 3D otrzymuje Paweł Kowalczyk z Józefowa.

Pytania:
Jaka firma ma obecnie wyłączność na dystrybucję „Saturna" w Polsce.
W tym miesiącu nagrodą jest gra „Quake".

KONKURS GK 1/98

LISTY

Wakacje, wakacje i po wakacjach. Niestety, ale czas zdecydowanie zbyt szybko leci. Mogę się założyć, że nie jeden (jedna) z Was jeszcze niedawno pluskał się w mazurskich jeziorach czy w naszym coraz czyściejszym Bałtyku. I nadszedł koniec tej sielanki. Znowu szkoła oraz nudni nauczyciele. Na szczęście wieczorkami można poszaleć przy swoim komputerze. Oczywiście z lekturą „GK", przecież bez naszego pisemka ani rusz!

Ehlo. Jak się utarło od poprzedniego numeru, na listy odpisuję ja – CeFeK. Teraz proszę o odrobinę poszanowania dla nowego sposobu odpisywania, zwanego Logiką Wygodnych. Jak nazwa sama pokazuje, jest on wygodny i logiczny :). Generalnie chwalicie nas – nie jest źle, ale dlaczego chwalicie tylko „Szychę", „Kayackasha" i „Barona Jacka", a inni, to co? Może koniec tego narzekania, przejdźmy do meritum sprawy. Aha i jeszcze – jeśli można – to prosimy o dopisywanie nazwy pisma na kopercie i ew. działu, jak np. „Tipsy" czy „Na Wesoło". To naprawdę czyni naszą pracę wygodniejszą. No, to jadziem!

Pisze do nas ***Agata...*** (pochlebstwa... ciach!) >Chyba najlepiej zrecenzowana jest gra „Croc". Nie wiem, kto to jest „Baron Jack", ale składam mu najgorętsze gratulacje. Recenzja jest świetna, a fragmentu typu „Croc jest niezły i sexy, a ten jego ogon..." są prze.
/// Chyba i „Krok" się cieszy, że tak wszyscy o nim pochlebnie się wyrażają. „Baron Jack" może i też, acz dawno go nie widziałem i nie wiem. W każdym razie, przekażę.
>Acha, mam pytanie, czy osoby: „Wist", „Diabeł", „Slaughter", „Suicide&Jagd 52", „Szycha", „Piotres" ITD., którzy oczywiście piszą recenzje, są jedną i tą samą osobą?
///
Są jeszcze „CeFeK" i „Kayackash". Wszyscy jesteśmy głowami, które wyrastają z korpusu RedNacza. „Cthulhu" jest lewą ręką, a „uhluhtC" – prawą.
>Propozycja dla Was numer 2: proponuję zrobić horoskop dla osób posiadających gry telewizyjne i nie tylko...
///
Sie robi! Będzie lało. W Styczniu wiatr i śnieg zalepi telewizor. W lutym – kłopoty sercowe z kablem Euro. W Marcu – trudne rozmowy z Cinchami. Czerwony zastrajkuje do końca miesiąca, a Brat Analfabet dalej nie powiedział, więc czekamy z niecierpliwością. Dalsze części może uda się zmieścić w „Wywłokach".

Teraz list ***Raydena*** (Wojciecha Sarada)... (znowu pochlebstwa... wycięto) >To co piszecie, ma sens (serio? – Cefek)... jak czytam pismo S. <piii... nazwa wycięta>, to nie wiem, o co im chodzi... może dlatego, że mam PeCeta?
///
???
>Powinniście mieć większą rubrykę „Listy".
///
Co do tego, to sądzę, że Cię popieram. Jak się razem postaramy – myślę tu o Was Czytelnicy i o sobie.
>Czym się różni wersja gry NTSC od PAL? ///
Stary to temat na oddzielny artykuł, a teraz krótko. Oczywiście sposobem wyświetlania grafiki na ekranie, to znaczy – komunikacji z kineskopem (bodajże). Chodzi też o kodowanie kolorów. W każdym razie – NTSC wersja nie będzie działać na konsoli PAL i vice versa. To znaczy trochę będzie, ale w kolorach czarnym i białym, a obraz będziesz miał cóś wonski. A i nie ma żadnych przejściówek, w każdym razie oficjalnych. Do N64 podobno jest. Podrzucę temat komuś bardziej błyskotliwemu to wysmaży może jakieś artykulisko, bo coraz więcej ludzisk o to pyto.

Kolejny posting od ***Ostka.*** Zasadniczo, konfiguracja którą napisałeś jest... hmmm... za tę cenę w porządku. Mam tylko nadzieję, że jeśli stać Cię na zakup komputera za 7400zł, to będziesz kupował licencjonowane oprogramowanie. I zaprenumerujesz „GK" :). I nie zapomnij o akceleratorze graficznym, najlepiej 3dFX lub PowerVR.
A teraz przejdźmy do pytań:
>Pytanie nr. 2: czy można za pomocą telefonu połączyć się z siecią ogólnopolską? Ile to wszystko będzie kosztować?
///
Za pomocą modemu i linii telefonicznej, tak. Ale czy jest jakaś sieć ogólnopolska? Nawet takie zacofane FIDO jest ogólnoświatowe! Domyślam się, że chodzi Ci o InterNET? W takim wypadku – tak, najtaniej za cenę modemu plus impulsu telefonicznego (jeden co trzy minuty, słynny numer 0202122).

Kolejny mail jest od ***MEHa.*** >Chciałbym, abyście w waszym piśmie podali dokładne adresy firm: (tu adresy kilkunastu firm zachodnich)
///
Owszem, ale tylko wtedy, gdy mi podasz adres do Fabryki Eskqlafonów w Rzeplicach :]. A tak na serio – niestety, nie mamy miejsca w rubryce.

Tekkeno-Maniak (Mariusz Chodorek) napisał:
>Czy uczeń podstawówki może zostać waszym recenzentem, jeśli ma czas na granie przez dwa dni w tygodniu?
///
Generalnie nie wiem. To zależy od kilku rzeczy. Proponuję, cobyś przeczytał tabelkę „Tego możesz być pewien" na stronie rozpoczynającej dział recenzji. Punkt drugi – stoi tam: „W każdą z recenzowanych gier przycinamy do upadłego". No, ale jeśli źle zrozumieliśmy i przez dwa dni się uczysz, a resztę tygodnia grasz, to nie ma sprawy :). A potem czeka Cię komisyjny z WueFu.
>3. Czy moglibyście wydrukować adres firmy Namco?
///
Tak, www.namco.com lub www.namco.co.jp :). A snail-mail chyba nie znamy.

Piotr Lis przyczynił się do dostania przez nas kolejnego listu:
>Chciałem Wam zaproponować, abyście (w miarę możliwości) utworzyli nowe działy: MANGA i FANTASY.
Fanty zbierać możemy, byle wartościowe :). Fantasy – są ludzie w redakcji („Cthulu"), którzy lubią sobie pograć przez kilka nocy z rzędu w Magic: TG czy „Star Wars"(„Kayackash").
Zobaczymy, może jak nam stron przybędzie? Co do Mangi – samo to słowo powoduje, że dostaję redusis sphinctera (to taka choroba antymangowców). Dopóki ja tu jestem, to mangi nie będzie! (tym bardziej, że nikt jej nie chce... w sumie ja tu nic nie znaczę :]). Manga w piśmie komputerowym? To się chyba mija z celem naszego periodyku i nawet z naszą nazwą! A poza tym – skąd wziąłeś pomysł Mangi w piśmie komputerowym? Czyżby z konkurencji S? Fe! Niéładnie! Kopiowanie innych poza tym narusza prawa autorskie... nawet jeśli chodzi o głupotę.

cdn



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

– Czy oskarżony jest żonaty? – pyta sędzia.
– Nie, proszę wysokiego sądu. Ja tylko tak głupio wyglądam.

Mirosław Dziupliński

– Z czego składa się łyżka?
– Z drążka prowadzącego i komory zupnej!

Mirosław Dziupliński

Słoń i mrówka przechodzą przez most, który w pewnym momencie zarywa się. Mrówka mówi do słonia: mówiłam żebyśmy przechodzili osobno...

Tomasz Przybysz

Przychodzi baba do lekarza.
– Panie doktorze, wyrostek mi dokucza.
– Kopnij pani gówniarza, to się odczepi!

Tomasz Przybysz

Kobieta potrąciła przechodnia, zatrzymała samochód i przez otwarte okienko krzyczy w jego kierunku:
– Uważaj pan na drugi raz!
– A co, będzie pani cofać?

Tomasz Przybysz

– Wiecie dlaczego Bill Gates nazwał swoją firmę Microsoft?
– O tym wie tylko jego żona.

Tomasz Przybysz

Kowalski usłyszał w radiu taki komunikat:
– Uwaga! Na naszej planecie wylądowali Marsjanie. Są to małe, zielone ludziki z wyłupiastymi oczami. Aby się z nimi porozumieć, należy mówić bardzo wolno.
Na drugi dzień Kowalski wybrał się do lasu na grzyby. Schylił się pod jeden z krzaków i nagle zobaczył małego zielonego ludzika z wyłupiastymi oczami, zupełnie jak w komunikacie. Mówi więc bardzo wolno:
– Nazywam się Kowalski, jestem ślusarzem, właśnie zbieram w lesie grzyby...
Zielony ludek odpowiada mu równie wolno:
– Nazywam się Nowak, jestem gajowym, właśnie robię kupę...

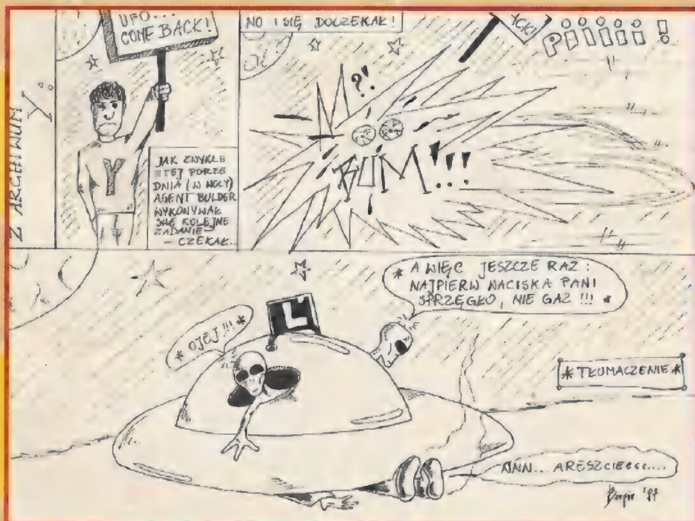
Magda Malinowska

– Poproszę z kierownikiem recepcji.
– Tak słucham?
– Panie, znalazłem w swoim łóżku martwą pchłę! To skandal!
– No cóż, rzeczywiście proszę pana, ale skoro była martwa, to czemu się tak denerwować?
– Bo w nocy na pogrzeb przyszło dwa tysiące jej krewnych i znajomych.

Magda Malinowska

Z polowania wracają Rosjanie ciągnąc za sobą niedźwiedzia. Zauważył ich Amerykanin i wskazując na misia pyta:
– Grizli?
– Niet, strielali.

Paweł Lipka



– Wiecie jak nazywa się rosyjski ksiądz?
– Pop.
– A rosyjski organista?
– Pop music.

Jakub Kłobukowski

– Co należy zrobić, gdy gołąb napaskudzi Ci na głowę?
– Podziękować Bogu, że nie dał skrzydeł krowom.

Jakub Kłobukowski

– A wiesz, co to jest: lata po pokoju i robi yzb, yzb, yzb...
– Mucha na wstecznym biegu.

Jakub Kłobukowski

Szkot ożenił się z wdową i po ślubie jedzie pociągiem.
– Gdzie pan jedzie? – pyta go inny podróżny.
– W podróż poślubną...
– A gdzie żona?
– Ona już była...

Bartosz Mąkosza

W kinie trwa seans filmowy. Ciemno... Nagle rozlega się oburzony męski głos:
– Panie, weź pan stad tą rękę! To nie spódnica tylko sutanna!!!

Bartosz Mąkosza

Mąż do żony:
– Słyszałaś? Wynaleziono kosmetyk, który niezawodnie upiększa wszystkie kobiety.
– Nie tylko słyszałam, ale i używam go.
– No tak, od razu wiedziałem, że to oszustwo.

Marcin Michalski

Bogaty biznesmen dzwoni do swojej posiadłości. Telefon odbiera lokaj.
– Czy wszystko jest w porządku? – pyta biznesmen.
– Nie, pańska żona jest w pokoju z jakimś mężczyzną sir.
– Weź pistolet i ich zabij.
Lokaj wykonał zadanie i pyta się:
– Co mam teraz zrobić sir?
– Wyrzuć ciała do wąwozu za domem.
– Jakiego wąwozu sir???
– Czy to numer 222304?
– Nie, pomyłka...

Marcin Michalski



Chłopak całuje się z dziewczyną. W pewnej chwili pyta ją:
– Czy Ty masz piersi?
– Mam! – odpowiada oburzona.
– To dlaczego ich ze sobą nie nosisz?

Łukasz Lichosik

Mąż z żoną długo spierali się, kto jest bardziej inteligentnym stworzeniem – mężczyzna czy kobieta. W końcu udali się do uczonego pustelnika, aby rozstrzygnął ich spór. Pustelnik chwilę pomyślał i stwierdził:
– Mężczyzna jest na pierwszym miejscu.
– A co z kobietą? – pyta żona.
– Cóż... Kobieta walczy z taboretem o siódmą pozycję.

Łukasz Lichosik

Jaś z kolonii pisze do rodziców:
„Jest tu bardzo fajnie i niczego mi nie brakuje. Nie martwcie się o mnie.
PS. Co to jest epidemia?"

Komandos R.

– Co wyjdzie ze skrzyżowania kota z węglem?
– Miał węglowy.

Marek Grzywiński

Jaś pyta dziadka:
– Dziadku, czy mnie przyniósł bocian?
– Tak.
– A moją siostrę Zosię też?
– Też.
– A Ciebie?
– Mnie też.
Jaś mruga do siostry i pyta:
– Powiemy mu prawdę?

Marek Grzywiński

W tym miesiącu nagrody w wysokości 50 złotych wygrali:
– Za rysunki: Borgir
– Za dowcipy: Magda Malinowska

WYWŁOKI

O bieganiu, czyli „o co tu"...
Witam Szanownych Czytelników na premierze całkiem nowej rubryki „mam-nadzieję-że-stałej" pt. „Wywłoki". Skąd się wzięła jej nazwa? Choć źle się kojarzy, to ma swoją wymowę. Po prostu będziemy tu WYWLEKALI na światło dzienne nasze, redakcyjne sprawy, ale w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Początkowo miałem pomysł, aby rubryka nosiła nazwę „Wymioty" - to tak od wymiatania różnych redakcyjnych sprawek, a nie od, za przeproszeniem, rzygania. Ale ostatecznie pomysł padł i zostały „Wywłoki". Będą one pełniły rolę „kanału zwrotnego" między Wami drodzy Czytelnicy i nami. Mam nadzieję dożyć tej chwili, że kupując każdy nowy numer „Gier Komputerowych" będziecie rozpoczynać jego lekturę od tej właśnie strony! Już my się o to postaramy, żeby forma tej rubryki przypadła Wam do gustu, czyli była, jak to się mówi, lekka, łatwa i przyjemna.

Rozpoczynamy oczywiście od przedstawienia wszystkich nowych członków redakcji w tym również mnie, he, he.

Wasz CeFek

NEWS! NEWS? NEWS...
Jak donosi CAP (CGS Agencja Prasowa) Piotr 'Pi0tres' Stasiak zdał z powodzeniem prawo jazdy. Ponieważ nie powiedział, za którym razem, mamy prawo przewidywać, że nie od razu. Od dzisiaj więc zalecamy chodzenie w kolorowych ubraniach, w myśl zasady „Bądź widoczny na drodze". Stosowne znaczki odblaskowe w kształcie rybki, kurczaka i dyskietki można zakupić w sklepach „Odblaski to MY!". Redakcja dodatkowo, na wzór czasopism konkurencyjnych, rozpoczyna sprzedaż wysyłkową superultramodnych toreb „konsolówek", jak i reklamówek z dykty. Dodatkowo będzie można nabyć, za hiperniską cenę, bluzy typu „Skejt-1" z kapturem i „Lame-1" bez tegoż. Zachęcamy do kupowania, a przy okazji spytajmy „Szychę" jak mu się podoba nowa bluza typu „Skejt-1" (patrz zdjęcie obok!).

Pod redakcją odbyło się kilka manifestów i procesji. Pierwsza - prowadzona przez Redaktorów Komqrencyi – dotyczyła niepisania o ich hobby (patrz relacja z Gambleriady). Druga - protest chroniących środowisko przeciwko niepłaceniu VAT przez środowisko redakcyjne. Autorami trzeciego manifestu byli zwolennicy aborcji (przypomnijmy, że aborcja to przerwanie jakiejś czynności, np. kopiowania plików – od ang. abort), którzy proponowali przeprowadzenie aborcji brata Analfabeta, członka naszej redakcji [CAP/DOZORCA]

Brat Analfabet, osoba odpowiedzialna i uczynna, poślizgnęła się na gąbce podczas mycia samochodu Red. Naczelnego. Z powodu urazu głowy (kto to słyszał, żeby myć samochód podczas mrozu?!) nasz kolega nie zaszczyci na razie pisma swoimi tekstami. Dodatkowo pozostał do umycia i wywoskowania samochód Zastępcy Naczelnego...[CAP].

Wykryto nowy błąd w procesorach marki ZENITUM. Po wydaniu ciągu instrukcji „SKUŚ_BABA_-NA_DZIADA" procesor odgrywa hymn ZSRR i USA od tyłu, pokazuje animację z napisem „Imperialisty umierajut", po czym zawiesza się. [CAP]

Do stałego, starego składu redakcji, czyli: Marek Suchocki (Rednacz), Darek Kazik (Zastrednacz), Leszek Krowicki (pseudo „LSK"), Karol Klepacz (wiarus „Reset"), Piotr Stasiak (znany jako „Piotres"), Patrycja Wardzała (od zawsze z nami), Witek Stolarski (znany jako Wist), Jagd52&Suicide (nieszczęścia chodzą parami (ojjjj, Cefek, powoli podpadasz u mnie, a pamiętaj o tym, że i ja mam samochód - Suicide)!), którzy to od lat torturowali Was swoimi tekstami, ostatnio dołączyli nowi. Warto ich poznać, bo młodzież zaczyna grać pierwsze skrzypce. Oto oni:

> CeFek o pięknym staropolskim imieniu Michał i nikomu nic nie mówiącym nazwisku Cegła. Niezwykle wykręcony gość o naturze raptusa. Zawzięty gracz, równie dobry w praktyce (czytaj graniu), jak i teorii (czytaj w gębie). Nasmażył już kilka niezłych recenzji i odgraża się, że będzie to robił dalej! Autor i zarazem pomysłodawca rubryki „Wywłoki".

> Kayackash, czyli Dominik (choć nie Dominikanin) ukrywający się pod nazwiskiem Kost (nie mylić z Kos!). Swoją ksywę zawdzięcza nieco monstrualnych rozmiarów stopom - podchodzą coś pod 50-tę. Na szczęście w tym roku powódź ominęła Warszawę, ale gdyby coś, to buty tego jegomościa można by wykorzystać jako kajaki!

cdn

